no.212
1983年5/15
アミューズメント通信
ゲームマシン
MAY 15, 1983
毎月2回（1日・15日）発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル） ☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

アタリ社製品の日本国内発売で

本格化するか？

注目される家庭用TVゲーム市場

業務用／家庭用とも世界のTVゲームのトップ級メーカーである米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、レイモンド・カサール会長）ではこのほど、同社家庭用TVゲームを日本でも五月十日から発売することを明らかにした。これより少し前に㈱バンダイ（本社東京、山科誠社長）も家庭用TVゲームの低価格機を発売しており、家庭用TVゲーム市場がいよいよ本格化するかどうか注目されている。

家庭用TVゲームは米国で発達してきた商品分野で、八二年はとくにアタリ社「パックマン」（ナムコによる許諾品）、コレコ社「ドンキーコング」（任天堂による許諾品）などの大ヒットで、本体が七百万台ほど出回っているとされるぐらい大きな市場となっている。それに比べて日本では玩具メーカーが中心となっておよそ三十万台販売している程度で、まったく未開拓の分野とされている。

これら家庭用TVゲームの具体的な商品形態としては、①本体（コンソール）とゲーム・カートリッジからなるゲーム専用機と、②ゲーム用だけでなくキーボードを持ち自由にプログラムの組めるホビー用パソコンの二種類がある。いずれもTVモニターと接続し、操作盤でプレイヤーが操作するもので、本体に内蔵されているCPUは八ないし十六ビット。ゲームソフトは、ゲーム専用機の場合はROMカートリッジ式がほとんどで、ホビー用パソコンの場合はカセットテープ、フロッピーディスク、ROMカートリッジの三種類がある。これらのゲームソフトは本体のメーカーが製造販売している場合と、本体メーカー以外が開発製造している場合と二種類に分れるが、ホビーパソコンでは後者のケースが圧倒的に多く、日本ではこの方面から次第に活発化してきた。とくに日本電気（NEC）のパソコンPC6000シリーズは最大のシェアを持ちPC6000など用のゲームソフトが数としては最も多いと見られている。

米国では本体とゲームカートリッジからなるゲーム専用機が中心となって発達し、とくにTVゲームの視聴覚著作権が事実上確立したことも幸いしてゲームソフトのライセンスがどんどん進行、そのため優秀なゲームカートリッジが魅力となって急速に市場を拡大してきた。その第一位はアタリ社であり、コレコ社やマッテル社、フィリップス社がアタリ社に迫るべく激しい商品展開競争を繰り広げている。アタリ社製家庭用TVゲームは四十七ヵ国で発売されており、同社は世界的にみてもトップリーダーなのである。しかも家庭用TVゲームに関し日本の市場は、米国に次ぐ第二位の市場が見込まれており今回の日本市場進出となった。

上の写真はAtari 2800の本体（コンソール・ユニット）コントローラー（2個）

アタリ社製のゲームカートリッジ（商品ケースとカートリッジ）。実際にはカートリッジを本体に差し込み、TVモニターに接続してプレイする

アタリインター日本支社では5月10日「2800」発売へ

アタリ社は、同社の国際事業部門（アントン・ブルール社長）の日本での子会社として、アタリ・インターナショナル日本支社（本社東京、上地章支社長）を三月九日に設立した。これはすでに日本にあるアタリ・ファーイースト社（本社東京、リピントン・ハイト社長）とは別に、アタリ社製家庭用TVゲームを集中して取扱うもの。アタリ・インターナショナル日本支社は四月十二日に記者発表し、世界的な大ヒット機「アタリ2600」の日本向け改良版「アタリ2800」を定価二万四千八百円で、またゲームカートリッジ二十五種類を四千二百円から六千八百円までの価格で、五月十日に同時発売することを明らかにした。ゲームカートリッジ二十五種類には「フェニックス」「バンガード」「スペース・インベーダー」などもともと日本のAM業界から生まれたもののほか、アタリ社開発の「アステロイド」や「センチピード」などもある。米国ではすでに約五十種類同社から発売されているが、日本では第一弾としてその半数が発売されることになる。

ジャクソンが全面謝罪し タイトーと法廷で和解へ

コピー基板「スキー」「ポーター」は

無断複製＝著作権侵害

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）ではこのほど、㈱ジャクソン（本社東京、菅原武章社長）と四月二十五日、東京地方裁判所にて法廷和解したことを明らかにした。

タイトーでは昨年四月から五月にかけてジャクソンに対する仮処分の法的手続きを進め、さらに八月以降ジャクソンを相手どって民事本案訴訟を進めてきたが、ジャクソン側がこの訴訟で全面的に謝罪してきたことにより、今回の法廷和解となったもの。

まず仮処分手続きについては、タイトーは同社TVゲーム機「アルペンスキー」の無断コピー品である「スキー」PC基板をジャクソンが製造販売しており、これは同ゲーム機中のコンピューター・プログラムの著作権と同ゲームの映画としての著作権を侵害しているので、ジャクソンによるこの「スキー」PC基板などの製造販売の禁止を求めたもの。昨年四月二十一日に東京地裁に申請、五月二十一日に申請どおり仮処分決定が行なわれ、同二十五日に東京地裁執行官により執行された。この仮処分決定では、決定理由こそ明示されていないが、主にTVゲーム機中のプログラムの著作権を、またTVゲームの映画の著作権を申請理由としており、この時点で少なくともプログラムの著作権が認められたことを示す画期的なものとなった（同二十四日にナムコ申請の仮処分決定も）。判決としては昨十二月六日が初めて）。

引続きタイトーは、ジャクソンと菅原武章社長の二名を相手どって八月二十三日、損害賠償請求の本案訴訟を東京地裁に提出した。訴えによるとこれは、ジャクソンらがタイトーのTVゲーム機「アルペンスキー」と「ポートマン」のそれぞれ無断コピー品である「スキー」と「ポーター」PC基板を製造販売などし、タイトーのこれら製品中のコンピュータープログラムの著作権（複製権）を侵害したことにより、タイトーが蒙った損害をジャクソンが賠償するよう求めたもの。

この訴訟に関しジャクソン側は当初から和解を求め、さらに裁判所側からの強い勧告もあったことから八カ月ぶりに法廷和解にタイトーも応じた。四月二十五日、東京地裁民事第二十九部で行なわれた法廷和解の内容は、主としてタイトーの主張どおり①TVゲーム機中のソフトウェアプログラムの著作権を、ジャクソン側が無断でROMの形で複製するなど侵害した事実を認め、②その権利侵害行為によってタイトーに与えた損害金額をジャクソンはタイトーに支払うとともに、③無断コピーしたROMなどを廃棄し、④ジャクソン名で謝罪文を各紙に掲載し、⑤今後ジャクソンはタイトー開発によるTVゲームを国内外を問わず無断複製（家庭用などいわゆるコンシューマー用も含む）しない旨誓約する——というもの。

今回の和解に関しタイトー側では、法的手続きとしてはできる限りのことをしたつもりであるとし、「当社としては、今後も、無断複製者ばかりでなく、無断複製品の取扱い者に対しても監視を行ない、万一当該違法行為が行なわれた場合は、今までとは異なる強力な法的手段をとる姿勢でいる」と担当者は語っている。

バンダイは「アルカディア」さらにセガ社もパソコン発売

アタリ社製品発売に至るまでにバンダイは「インテレビジョン」（マッテル社製）に続き、「アルカディア」を一万九千八百円という低価格で発売し、タカラ「ゲームパソコン」やトミー工業「ぴゅう太」、さらにはコモドール・ジャパン社「マックス・マシーン」やチェリコ「クリエイトビジョン」などに対し大胆な価格競争を挑んでいる。

こうした価格競争は、一定の低価格帯で必らず爆発的なヒットが生まれるだろうとの予測が強いため、最も注目される要因のひとつとされている。

これら混とんとして予断の許されない日本の家庭用TVゲーム市場に対し、セガ社は昨年秋以来検討を進めてきたが、米国セガ社が独自にゲームカートリッジ（アタリ社製品用）を今春発売したのに引続き、日本のセガ社も近く低価格のホビーパソコンを発売することになった。その詳細は五月二十五日から開かれるマイコンショー（東京流通センター）で発表される予定であるが、ホビーパソコンに続きゲーム専用機も検討されている。

AM機、玩具、家電、コンピューターの各業界からさまざまな形で今後も参入が相次ぐと見られており、この市場分野の動向が注目されている。

コピー対策で部会再編

JAMMA第13回理事会で5部会、6委員会設置

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では三月二十九日、東京・永田町のTBRビルで第十三回理事会を開き、さきほどの総会により新役員態勢となったのを受けて、いわゆる「部会・委員会」を再編し、事業計画を具体化するなどを決めた。

この理事会は、総会で役員改選され後定期的に開かれるものとしては初めての会合。協会活動は「部会・委員会」を通じて進めるケースが多いが、新役員態勢で「部会・委員会」を再編、それぞれの責任者を決めていくことになっている。この審議に先立って、オブザーバーとして出席した㈱新日本企画の川崎英吉社長から「ICなど半導体部品、キャビネット、TVモニターなどの部品供給分野でTVゲーム機の無断コピーを助長している者がいると見られる。しかも電気用品取締法違反の疑いのある扱いもある。これらの分野に対する対策が望まれる」との発言があり、この点を考慮することが了解された。そして中村会長の提案に沿って「部会・委員会」の再編が審議された。

その結果、従来の「部会・委員会」を次のように編成し直すことになった。①TVゲーム部会とその他のゲーム機械部会を「ゲーム機部会」に統合する、②新たに部品（パーツ）関係の部会を設ける、③不正競争防止委員会は「著作権問題等対策委員会」と改称し、著作権問題特別委員会ならびにその二小委員会を吸収する、④新たに部会問題等対策委員会（仮称）を設ける。以上により、従来どおり部会は各分野での事業を担当し、委員会はそれぞれの課題に対策することになった。それぞれの名称、責任者は次のとおりとなっている。

〔部会〕①ゲーム機部会＝部会長中西昭雄氏（タイトー）、副部会長青井峰男氏（関西精機製作所）、②小型乗物部会＝部会長矢野徳蔵氏（ホープ）、③メダルゲーム部会＝部会長岡田和生氏（ユニバーサル）、④ディストリビューター部会＝部会長川楠俊太郎氏（カワクス）、副部会長木村雅三氏（総商）、⑤部品部会＝未定。

〔委員会〕①著作権問題等対策委員会＝委員長中村雅哉氏（ナムコ）、副委員長上月景正氏（コナミ工業）、②電取対策委員会＝委員長福田哲夫氏（データイースト）、③税制研究委員会＝委員長駒井徳造氏（セガ社）、④健全娯楽推進委員会＝委員長岡田和生氏、⑤部品問題等対策委員会＝委員長森健次郎氏（エスコ貿易）、副委員長川崎英吉氏（新日本企画）。

〔特別委員会〕①ショー特別委員会＝委員長中村雅哉氏、副委員長中西昭雄氏。

なお現在、TVゲームのコピーヤーとの訴訟を進めている六社（コナミ工業、セガ社、タイトー、データイースト、ナムコ、任天堂）で〝著作権委員会〟を発足させていることが報告され、これを著作権問題等対策委員会の下部組織とすることが承認された。また福田副会長はコピー問題に関して、さきほど関東地区で私的実態調査を行なったところ、二百二十九店中コピー品が六千五百二十五台（一店あたり約二十九台）あるとの結果が出た――との報告を行なっている。

これまでの部会・委員会活動については、①ディストリビューター部会で、全国規模の市場調査を含む委託調査を行ないたいので予算化することが望まれること、②電取対策委員会では、一般化している基板販売を今後も前提にするのかどうかが課題となっていること、③NAOとの「Gマシン対策特別合同委員会」などが、これまでの経過どおり報告されている。

会員の異動については正会員二社、賛助会員一社で社名ないし組織変更が報告された。入会申込み一社については保留となっている。また協会事務局強化が新年度事業計画の冒頭に掲げられていたが、このほど大学新卒の男子三名（大谷省治、加藤裕、若林伸の各氏）を事務局職員として採用（正式には四月一日付）したことが報告されている。

上の写真はJAMMA第13回理事会のようす（3月29日）

規格化など検討

JAMMA小型乗物部会が会合

バッテリーカーの高低差なくす

JAMMAの小型乗物部会（矢野徳蔵部会長・㈱ホープ）では四月四日、東京・永田町のTBRビルにて第二回会合を開き、バッテリーカーのバンパー高さなど製品の規格化を進めることなどを検討した。

同部会の会合はほぼ二年ぶりに開かれたことになる。今回は小型乗物機メーカー八社が出席して、次のとおり同部会として関連する事項を持ち寄り、検討を開始した。

(1) いわゆる流通価格が製造原価を圧迫している現状から、いわゆる値引率を検討する必要があるが、各社それぞれの販売事情も異なるので、しばらくこの問題については静観することになった。

(2) バッテリーカーのバンパーの高さの差が原因となって製品の破損を生じたことを契機に、小型乗物機において可能なJAMMA規格（仮称）を検討することになった。当面はバッテリーカーのバンパーの幅、地上からの高さ、断面形状、スピードやレール走行式乗物機用レールゲージなどについて、各社資料を持ち寄り検討する、としている（各社カタログは事務局に常に置くことになった）。

(3) いわゆるコインボックスなど部品の共同購入を検討することになり、各社がそれぞれコインボックスの仕様などを次回提出することになった。

(4) AM機の中で小型乗物機関係の統計情報がほとんどなく、市場自体の把握も困難である点が指摘されたが、当面は様子を見ることになった。一方、小型乗物機を社会一般に広く知ってもらう必要があるとの提案があり、これについてはアミューズメント産業出版が具体的なPR案を作成することになっている。

養成講座開設へ

オペレーターとしての指導員の

JOU4月例会で内田氏提案

日本娯楽機械オペレーター㈿（事務局東京、組合員数四十六社、早見儀信理事長、JOU）では四月十一日、京都・祇園の「畑中」にて四月例会を開き、今後新たに管理責任者の養成講座開設へ向けて検討を進めていくことなどを審議した。

早見新理事長となって初めて開く例会として、冒頭早見氏は自分のオペレーター創業時代の話を披露し、同組合が健全なアミューズメントに徹することで今後も発展していくであろう、と挨拶した。次に、さきほどの総会改選によりこれまで役員を勤め退任した前役員に対し感謝状が贈呈されることになり、加茂桂・前理事長、武市哲夫、吉川正明・前理事、高橋正明・前監事にそれぞれ感謝状が贈呈された。

ロケーションを取り巻く環境が近年厳しくなっていることから、青少年健全育成を含めこれまでいろいろと対策が立てられてきたが、この例会では①「管理者パネル」などの作成、②「遊戯機械管理のための青少年指導員制度」の立案が、それぞれ検討された。①についてはロケーション管理責任を明示するもので、さきほどの青少年育成国民会議との懇談会（二月二十五日）から生まれてきたもの。オペレーター会社名とその所在地、電話番号、そのロケーションでの管理責任者名を大きな文字で明示してパネル化し、これをロケーションの見やすいところに掲示することになっている。同例会ではとりあえず見本として作成されたサンプルが披露、検討され近日中に組合員に頒布されることになった。

〝オペレーターが自ら率先し青少年の健全育成に当たる〟

「遊戯機械管理のための青少年指導員制度」に関しても、国民会議などとの話の中から生まれてきたもの。各ロケーションを管理するオペレーター自身が率先して、青少年の非行化防止を含め健全育成に当たるだけの能力と責任を持つよう、青少年指導のできるオペレーターを養成していくという構想で、同例会では内田博理事（㈱友栄）が説明を行なった。具体的には七月ごろ、東京で二泊三日程度の養成講座を開き、青少年補導員養成講座とほぼ同じ方法で講習を行ない、これに組合員とそのロケ管理責任者が受講し、終了すれば修了証を渡していく。「遊戯機械管理のための青少年指導員」は修了証を持つもので、これは登録されていく。この制度自体は行政の指導を得て実施に移していくが、基本的には業界側の自発的なシステムであり、順調に行けば組合以外にも拡大していく。またこの方式を実施するにはそれなりの費用が必要とされるが、登録料などでまかなえるようにしたい――というのがこの段階での提案。

例会では基本的にこの方式を採用することが満場一致で承認され、実施に向けてさらに検討を重ねていくための委員会を設けることが決まった。この「指導員養成のための委員会」には早見儀信氏、内田博氏、波岡護氏、古館達三氏、原田勝弘氏の五名が委員に選ばれた。

なお共同購入用としていくつかのメーカーやリース会社から製品などの説明があった。この中で組合員、飯島清勝氏がテーブル型TVゲーム機用操作盤を開発したことが紹介され、話題になった。

宴会では祇園の舞子さんがもてなすなど大いに盛り上がり、翌日は都をどり観賞つきと、レクレーション含みの例会となった。

上の写真はJOU4月例会で加茂桂前理事長（左）に感謝状を手渡す早見儀信新理事長

見本として呈示された「管理者パネル」（左）とパネル化した「管理者心得7ヵ条」（右）

AOE、3月25～27日

春のシカゴショー

TV機など意欲作続々発表

米国の春のAM機ショーとして定着した第四回AOE（アミューズメント・オペレーターズ・エキスポ）は三月二十五日から三日間、シカゴのオヘア空港そばにあるオヘア・エキスポセンターで開かれ、沈滞気味のTVゲーム機市場に新風を吹き込むべく、日米の主なメーカーが意欲的な新製品を次々と発表した。この中には日本で未発表の日本製TVゲーム機もいくつかあり、日本国内での発表が待たれるものもある。

AOEは米・業界誌「プレイメーター」主催によるもので、今回の出展社は二百八社（前回百四十五社）とさらにふくれ上がった。登録入場者は約六千人とされており、実質上日本のNAOショーの二倍程度と見られるが、これはAM機市場の低滞を反映してやや予想よりも入場者が少なかったものとされている。しかし出展社のほうは、不況打開のため次々と新機軸を打ち出した。

そのひとつ。今年はビデオディスク（VD）ゲーム機の年とされ、いくつか出品が予想されていたが、まずシネマトロニクス社が「ドラゴンズ・レア」を発表した。これはアニメーションのビデオディスクをゲームに採用したもの。同社は昨年経営悪化が伝えられたが、強力な資本導入により復活しつつあるもようだ。

シネマトロニクス社の「ドラゴンズ・レア」は、セガ社とデータイーストがVDゲーム機をAOEで出品しなかったため、勢いこのショーで最も注目されることになった。なおVDゲーム機は以上のほかゴットリーブ社など数多くのメーカーにより開発中とされている。

ナムコ、任天堂製品など国内未発表機も出品され

日本国内で未発表の日本製TVゲーム機は次のとおりAOEで発表された。まずナムコの「マッピー」は米・ミッドウェー社から出品。これはマッピーがネコのニャームコを追いかけ、盗品類を取り返していくというもの。任天堂「マリオ・ブラザー」は、ドンキーコングで登場した男性マリオが兄弟で、障害を避けす早く走りながら害虫を駆除するもの。コナミ「ジャイラス」はセンチュリー社から出品。これは画面中央が遠方という遠近法宇宙戦争ゲーム。初出展のテーカンは「ガズラー」を発表した。タイトーはドライブものの「ハイウェイ・レース」、セガ社は「ティップ・タップ（海外名はコンゴボンゴ）」までの出品にとどまった。データイーストは米国では初のマルチキットと「バーニン・ラバー」まで、日本物産は「ラジカル・ラジアル」まで、ユニバーサルは「ミスター・ドゥ」の出品にとどまった。新日本企画の「ジョイフル・ロード」は許諾品「モンチ・モービル」としてセンチュリー社から出品された。コナミ工業自体は「ジュノファースト」までの出品にとどまった。

米国製TVゲームではアタリ社が同社新製品「フードファイト」のほか、ナムコによる許諾品「ゼビウス」「ポール・ポジション」で人気を集めた。ミッドウェー社は「マッピー」のほか、斜め操作盤式の「ワッコ」、宇宙戦争もの「コズミック・クルーザー」などを発表。ウィリアムズ社は「シニスター」、「ボブス」、ゴットリーブ社は「マッド・プラネット」、スターン社は「メイザー・ブレイザー」、シネマトロニクス社は「コズミック・カザム」とそれぞれ新製品を発表した。なおエキシディ社はTVクイズゲーム機「ファックス」を出品した。タイトー・アメリカ社は動物園を舞台にした「ズー・キーパー」を発表。セガ・エレクトロニクス社（旧グレムリン）は「スター・トレック」までにとどまった。

以上のほか各国のメーカーによる改造用ゲームもあるが割愛する。TVゲーム以外では、フリッパーがオーソドックスなものに戻りつつ、性能を増している点が注目されている。ゴットリーブ社「スーパー・オービット」、ウィリアムズ社「タイム・ファンタジー」はすでに日本にも入ってきているが、ゴットリーブ社「ロイヤル・フラッシュ」、バリー社「グランド・スラム」が発表された。ウィリアムズ社「ジャウスト」は二人が向き合って競技するもので、これまでのフリッパーの概念といささか異なる。

今回AOEにアタリ社などが初出展し、かなりの新製品が各社から発表されたため、AOEが重要な春の国際的AMショーとなったことだけは、少なくとも確かと言える。

〔本号15めんにAOEショーの関連記事あり〕

写真はいずれもAOEのようす、上はアタリ社、下はセガ社の小間

業者側で〝実態調査〟

長崎県OP組合が県下のゲーム場で近く実施

長崎県健全娯楽業組合（平岩勲理事長、組合員数二十六社）では三月九日、長崎駅前観光公舎にて臨時総会を開き、県内ゲーム場の実態調査の実施を決めたほか青少年育成問題への対応などについて討議を行なった。

これは県教育庁主催の「青少年の非行防止についての懇談会」（二月二日）に同組合が出席し、その内容を受けて開かれたもので、三月四日の理事会で検討された案が諮られ、次のようなことが同臨時総会で決まった。

①行政当局の要望もあって組合員と非組合員とを問わず県下すべてのゲーム場の実態調査を近々実施し、改善すべき点は改善するよう指導していくことになった。それとあわせて②非組合員の組合への加入を促進し、また③管理者のいない無人ゲーム場をなくしていく。④日没後には子ども客は帰宅させる。⑤組合員ロケに掲示し管理責任者を明示するための組合員証を作成する。⑤自主規制や地域社会への対応などについては、NAOの方針に協調して進めていく。

このほか長崎県で毎月一回「少年の日」を設定し青少年育成のためのいろいろな催しを行なっていくことが、近々決定される運びとなっており、この日に同組合としてもなんらかの協力をしてほしいと県側から要請があった。これにこたえるため同組合では〝ゲーム場巡視員〟を選出し、「少年の日」にゲーム場を見て回り健全営業を徹底していくことになった。なお五月中旬にさきの〝懇談会〟が開かれる予定で、同組合はその席上「少年の日」の取り組み方を報告することになっている。

茨城県下で現在唯一の

本格的な遊園地

4月5日に華々しくオープン

茨城県日立市に四月五日、県内初のジェットコースターなどを設置した本格的遊園地「日立かみねレジャーランド」がオープンした。

これは㈶日立市公園協会（根本甲子男会長）が市内宮田町のかみね公園頂上に建設したもので、大人も楽しめる遊園地として昨年夏に計画決定がなされた。同ランドは市街地と太平洋を一望できる景勝地で、面積は約一万二千八百平方㍍。

設置機種はコース全長五百六十㍍で傾斜地を生かし両スパイラル方式を採用した「ジェットコースター」（最高時速五十㌔、五両編成二十人乗り）を目玉に、ゴーカート（コース全長二百六十㍍）、「宙返りロケット」「ロックンロール」「ビックリハウス」など大型施設六機種が中心となった構成。そのうち数機種はさきほど廃止された水戸市の偕楽園レイクランドから譲り受けたもの。なお五日は開会式の後午後から営業運転が開始された。

特許・実用新案 出願公告・公開

（4月1日～25日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分（四月一日以降）は次のとおり。今回から適時掲載していく。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(前)は前置審査に係属中のもの、(請)は審査請求のあったものを示している。

〔特許出願公告〕

四月十一日付＝「ピンボールゲーム装置」、バリー・マニュファクチュアリング社（米国）、公告18101、出願56-172192。

四月二十三日付＝「ボール転動ゲーム装置」、㈱エポック社（東京）、公告20639、出願56-90294。

〔特許出願公開〕

四月一日付＝「立体視テレビゲーム装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、公開54979、出願56-150580。

四月十二日付＝「ビデオゲーム装置」、㈱ナナオ（石川）、公開61773、出願56-159341。

四月十八日付＝「遊戯乗物の立席装置」、東洋娯楽機㈱（東京）、公開65185、出願56-162195。

〔実用新案出願公告〕

四月五日付＝「メダル循環式メダルゲーム機」、昭和遊園機械㈱（東京）、公告16794、出願52-156081。「狙撃遊戯具における標的の可動機構」、パシフィック工業㈱（東京）、公告16799、出願53-41536。

四月十八日付＝「周遊乗物装置」、泉陽機工㈱（大阪）、公告18954(前)、出願54-135468。

〔実用新案出願公開〕

四月一日付＝「テーブル型テレビゲーム機」、コナミ工業㈱（大阪）、公開48285(請)、出願56-143228。「テレビゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、公開48286、出願56-144608。「テレビゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、公開48287、出願56-1445943。

四月八日付＝「ゴルフ用マーカーの取付装置」、ジョイパックレジャー㈱（東京）、公開51752(請)、出願56-1448929。「ゴルフ遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、公開51756、出願56-146018。「ゲーム装置」、(有)デコ・システム（東京）、公開51781、出願56-148466。「液晶表示ゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、公開51783、出願56-146892。「宙吊りコースタ装置」、明昌特殊産業㈱（大阪）、公開51784、出願56-149104。

四月二十五日付＝「テーブル型ディスプレイゲーム装置」、(有)デコ・システム（東京）、公開61289、出願56-154856。

テーカン初の単独展

「ガズラー」を「スイマー」交換用で披露

㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）では四月五日、東京・新宿の京王プラザにてプライベートショーを開催、同社TVゲーム機「ガズラー」を発表した。

同社では新製品発表に先立ち、従来機「スイマー」の販売についての謝恩を兼ねたレセプションを開いた。これは新製品「ガズラー」が本体販売以外に、従来品「スイマー」のPC基板にサブ基板を追加してできるようになっており、そのためのサブ基板販売も行なうため。挨拶に立った柿原社長は、米国市場について米・センチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー、カミンコウ社長）に製造許諾しており、すでに三月下旬のAOEショーでセンチュリー社から同ゲームが発表されていることを明らかにするとともに、国内へはかねて約束してきたとおり「スイマー」にサブ基板を付けて新ゲーム化することになった点を強調した。従って「ガズラー」の販売は三種類の本体販売のほか基板販売、そしてサブ基板販売の五種類あることになる（同ゲーム機については本紙前号「話題のマシン」に詳報）。また業界を代表する専業ディストリビューターの㈱エスコ貿易・森健次郎社長が、業界における製品流通の正常化をめざしており、この意味で今回のテーカン方式を高く評価する、と励ましの挨拶を行なった。

この日は約百五十名のオペレーターなど関係者が参集し、同社独自のキャビネット「ラバタイプ」「ミニラバ」やテーブル型で、新ゲームの説明を受けた。

写真はいずれもテーカン新製品発表会にて、上の写真は挨拶する柿原社長

論潮

「両罰規定」

タイトーが四年ほど前に民事訴訟としてTVゲームの無断コピー（複製）品メーカーなどを相手どって訴えた裁判で、すでに四件の判決が出た。TVゲーム機「スペース・インベーダー」の類似品製造販売が不正競争防止法違反になるとする二件と、同様にそのゲームソフトのプログラムが著作物でありその無断複製は著作権侵害だとする二件である。

これらの民事訴訟事件において、賢明な読者は被告側が会社と代表者の両方に及んでいる点に気付いていることと思われる。その第一の根拠は民法第七〇九条または商法第二六六条の三である。これらは一般に第三者に損害賠償をすることが会社と代表者にありうることを示している。これまでの判決はいずれもこれらを根拠に会社（法人）と代表者（代表取締役）らに対して損害賠償を命じるものとなっている。

一方、TVゲームの無断複製行為など著作権侵害行為は刑事責任も追及される段階に入っている。著作権侵害行為の刑事事件は告訴などの手続きが必要である（親告罪）が、告訴に基づき捜査が開始され、刑事訴訟手続きが進められていくと、今度は「両罰規定」がある。これは著作権法、不正競争防止法のいずれにもある規定で、つまり会社（法人）とその代表者、代理人、使用人らの両方を罰するという規定である。平たく言えばこれらの刑事訴訟では、人も会社も被告になりうるわけだ。

ただし会社は判決の結果有罪であっても懲役などの自由刑を課すことは不可能だから、罰金刑にとどまる。なおちなみに著作権法は、著作権を侵害した者は三年以下の懲役または三十万円以下の罰金に処す、と定めている。

著作権関係では、すでにプログラムの著作権が不動のものとなった。次にTVゲームの視聴覚著作権が確立すれば、無断コピー紛争はもっと早く解決できると期待されている。その場合オペレーターは無断複製物を公けに展示（上映）することもできなくなる。

かねてより建設中の

本社ビル披露

創業10年のGM商事（東京）

㈱ジーエム商事（本社東京、小倉忠弘社長）ではかねてより建設を進めてきた新社屋が竣工の運びとなり、四月十五日新社屋にて披露パーティーを開き、十八日から業務を開始した。

竣工披露会の当日はあいにくの雨にもかかわらず、招かれた同社の取引先など関係者ら約百五十人が出席。冒頭、同社の小倉社長が挨拶したあと、ナムコ・真鍋正常務、山根東京本社・山根泰二社長がそれぞれ祝辞を述べ、太東商事・山下征士社長が乾杯の音頭をとってパーティーはなごやかに進められた。

挨拶に立った小倉社長は「当社は個人で創業してから十年、法人となって五年たち、ようやく業務拡張にともない自社ビル完成の運びとなった。これは関係者各位のご支援のたまものであるとともに、当社がこれまで一貫して各メーカーのオリジナル製品の販売業務（ディストリビューター）、基板組み替えや修理などのメンテナンス業務、そしてリース業務（オペレーター）を三本柱として、それぞれの業務をうまくかみ合わせて進めてきた結果だ」と述べ「今後も従来の方針を貫き、メーカーとオペレーターとのよきパイプ役、ディストリビューターとして業務を進めていきたい」と抱負を語った。

なお新本社は国鉄大森駅から車で五分、京浜平和島駅から徒歩八分のところにあり、四階建てのビルで建物面積は約百七十二平方メートル。新本社の所在地などは次のとおり。

㈱ジーエム商事＝東京都大田区大森北五の九の十三、☎七六六―九三三一。

写真はいずれもGM商事本社ビル披露会にて、上の中央は小倉社長

東亜自動電機の江見氏会長に

新社長に大塚氏

小型乗物機用タイマーなどのメーカーとして知られている㈱東亜自動電機製作所（本社大阪）では、このほど江見一男社長が会長に、大塚登常務が社長になった。

同社は東亜無線電機㈱（本社大阪、江見一男社長）の子会社で、小型乗物機用タイマー、擬音装置などで圧倒的な市場占有率（シェア）を持つメーカー。四月二十一日付で江見社長が取締役会長になるとともに、大塚常務が新たに代表取締役社長となった。

20年にわたる風俗専門担当の

警察庁事務官 中野氏昇任

新担当官に三宅茂警部着任

警察庁保安部防犯課の中野啓次郎事務官が三月二十八日付で、これまでの風俗関係担当を離れ、防犯課における専門官となった。中野氏は約二十年間にわたって風俗関係を担当しただけにこの方面の権威とされてきている。

後任には三宅茂警部が就任、今後の風俗環境の浄化について行政指導を担当していく。

日邦産業・名古屋 AM事業部が移転

バッテリーカーのメーカーとしても知られている日邦産業㈱（本社大阪、田中謹四郎社長）では、このほど名古屋営業所を移転した。これは従来の事務所が手狭になったためで、四月二十五日に新事務所へ移転している。同社・名古屋営業所には同社のアミューズメント事業部、企画開発室も併設されている。新しい所在地などは次のとおり。

名古屋市中区栄五の二十七の十二、富士火災名古屋ビル7F、☎（〇五二）二六三―一二八一。アミューズメント事業部＝松川浩之部長。

新会社設立

㈱アミューズオリエント＝東京都豊島区北大塚二の九の十二、☎九四〇―三二七一、矢内敬治社長（アミューズオリエント㈲から分離独立）。

社名変更

㈱サウンドユニックス（旧・カシマジューク商事㈱）＝茨城県鹿島郡鹿島町港ケ丘一―四二の六、☎（〇二九九八）二―一六五三五、小林東起社長。

㈱北陸レジャー（旧・北陸レジャー開発㈱）＝福井市玉川町一〇九の一、☎（〇七七六）二七―〇三三〇、大西権済社長。

本社移転

創和リース㈱＝東京都中央区日本橋浜町三の十九の二、長谷部第5ビル、☎六六三九―四〇三一、佐藤静雄社長。

東邦エンタープライズ㈱（旧・東邦レジャー機器㈱）＝金沢市古府町南三〇〇の二、☎（〇七六二）四〇―三〇八〇、高橋茂夫社長。

第25回 東京・高円寺

多くの文学者がその作品に〝静かな住宅街〟として描いた高円寺は今、中央線の高円寺駅を中心に南北にショッピング街が延び、それに沿って夜のネオン街が広がるプレイゾーンとなっている。しかしその南北に走る繁華街を少し東西に離れると、いくつかの古寺とともに昔ながらの家屋が建ち並び静かなたたずまいを見せている。繁華街は早稲田通りから南は青梅街道に抜ける商店街で、大衆的な店が軒を並べ活況を呈している。

ゲーム場についてはやはり繁華街に面して南北に細長く散らばっている。ここ数年間で姿を消した店も多いが、それとほぼ同数の店が新規オープンしており、全体のゲーム場の数は十軒程度で推移してきている。地元のあるオペレーターによると「高円寺では十軒以上増えるとどうも過当競争ぎみになり、閉店するゲーム場も出てくる。だから十軒というのが共存共栄のできるひとつの目安になっている」という。

上の写真は地下での運営ながらもいろいろな工夫により活況を呈している「ゲームランド・タイガー」の店内のようす。下の写真は同店の下平優男店長

「ゲームランド・タイガー」は駅前の角地にあり立地条件に恵まれているが、地下での運営。客を地下へ誘引するため、店内のゲーム音やBGMを一階店頭に備えつけたスピーカーで流したり、人目を引くイルミネーションを使用するなどの工夫をしている。下平店長が「地下へおりる階段が割合広くとってあるため入りやすい雰囲気にはなっている」と語るように若者たちはなんの抵抗もなく地下へおりてくるよ

高円寺駅周辺では最大規模で最新機種をそろえている「ジョイランド・コウエンジ」

データ（順不同）

ゲームコーナー・キープ 杉並区高円寺北2-6-2、☎336-4377、本社＝㈱キープ（☎445-8280）

キープランド 高円寺南4-26-15、☎318-1333、本社＝同上。

キングオブキング 高円寺北2-22-6、キャニオンビル地下、直営＝井上千代子。

ゲームランド・タイガー 高円寺北3-22-19、☎336-4371、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）

ジョイランド・コウエンジ 高円寺南4-6-5、☎318-1394、本社＝同上。

ゲームセンターUFO 高円寺北3-33-18、☎338-8788、直営＝野村俊一。

ゲームセンター・スウィング 高円寺南3-58-3、☎315-8741、直営＝スウィング。

ゲームランド・チャレンジ 高円寺南4-25-7、三幸ビル地下、☎316-2755、直営＝椛山拓磨。

マジックランド高円寺 高円寺南4-26-15、☎314-0195、本社＝クエッション（☎0473-51-5938）

リバティハウス 高円寺南2-22-12、☎312-5768、直営＝豊竹。

なお淘汰進むゲーム場

うだ。店内は約四十坪あり、レンガ調のつい立て、豪華な感じの壁模様、各種ポスターやキャラクター品の掲示など装飾にも力を入れている。設置機種はテーブル型TVゲーム機約四十台を中心にコックピット型TVゲーム機二台、フリッパー五台で計約五十台。下平店長は「毎年そうだが、一月から三月までの売上げはよいが、四月以降の見通しが大変難しい。これは四月に進学や就職があるためそれまでの客層が変わってくることによるもので、五月頃になれば今後一年間のめどがおおむね立てられる」と語る。

左の写真は「キープランド」の店頭のようす。下の写真はすっきりした内装とレイアウトの同店の店内にて

機械配置を時々少し変更し常連客に新鮮さを与えている「ゲームセンター・スウィング」

「ジョイランド・コウエンジ」はこの界隈では最大規模の約六十坪のフロア。通りに面した部分が全面透明ガラス張りのため、店内は非常に明るいうえ、壁面が白地にブルーのラインの配色になっているので健康的な雰囲気。同店の江良店長によると「外の明るさを大幅に採り入れているため、店内照明の度合が少なくて済み省エネにもなっている」という。また同店長は「ゲーム場の数が増えても、その店にしかない特色を出して各店ごとにファンをつかまえていけば、安定した運営を持続できる。当店は新機種を豊富にそろえていることが強み」と語る。設置台数はテーブル型TVゲーム機約七十台、コックピット型TVゲーム機四台、フリッパー四台、その他アーケード機数台、計約八十台。

機械類を含め店内全体をクリーンに保つことで客の誘引を図っている「ゲームコーナー・キープ」の店内のようす。同店の店頭には乗物機も設置されている

「ゲームコーナー・キープ」は約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十六台、コックピット型TVゲーム機三台、アップライト型TVゲーム機二台、フリッパー二台、大型メダル機二台を含むメダルゲーム機六台、それと店頭にアーケードゲーム機一台と定置型乗物機二台、計五十数台を設置。この界隈には乗物機を設置したロケがないため、同店の店頭に設置した乗物機が通りかかる親子連れにけっこう人気を呼んでいる。大阪店長は「遊びのみを提供するゲーム場にとって唯一のサービスは、客が気持よくプレイできるよう配慮することにある。当店ではともかくゲーム機の清掃を徹底し常に美しくしておくことをモットーとしており、このことの励行だけでも客の入りがかなり違ってくる」、また「このごろは子どもの客が減った。これは『最近のゲーム機には面白いものが少なくなった』と言う子どもが多くいるためで、さらに内容が大人向けのTVゲーム機の開発が相次いでいることもその原因のひとつと言える」と語る。

「キープランド」は昨年八月にオープンしたゲーム場で、約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約三十台を中心に、アップライト型TVゲーム機三台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー二台、その他アーケード機二台、計約四十台を簡素なレイアウトで設置。店内は赤と白のラインを基調に、柱を緑色で統一し落ち着いたムードにしており、間接照明でやわらかい明るさを出している。運営に当たる㈱キープのロケ管理担当者である知久氏は「一ゲーム五十円に落としている店もあるが、当店はあくまで一ゲーム百円の料金は崩さない方針。とくに賃貸ロケの場合は値下げするとやっていけない」と語る。また同氏は「その土地柄にもよるが、できれば老若男女だれでもが気軽に入れるロケーションづくりを心がけている」とも語る。

「ゲームセンター・ス

次ページへ続く

白を基調とした内装で清潔な感じの「リバティハウス」の店内にて

謹告

弊社および菅原武章は、貴社が製造販売したテレビ型ゲームマシン「ALPINE SKI」および「PORT MAN」とまったく同一の画面表示を顕出させるプリンテッドサーキット基板および、これに添付されるインストラクションカードを製造販売しようとして、貴社にその許諾を求めたがその合意が得られないままに右基板を製造販売し、貴社に対し、多大の御迷惑をお掛けしました。

ここに謹んで謝罪致します。

今後は貴社に無断で貴社の創作にかかるテレビ型ゲームマシンの製造販売を一切行なわないとともに、業界の健全なる発展のために努力することをここに表明致します。

昭和五八年四月一八日

東京都新宿区西新宿四丁目三二番四号
（営業所）杉並区梅里一丁目七番一四－一〇三号
株式会社ジャクソン
代表取締役　菅原武章
東京都中野区鷺宮二丁目一〇番六号
菅原武章

東京都千代田区平河町二丁目五番三号　タイトービルディング
株式会社タイトー　殿

ウィング」は繁華街から少しそれた場所にあるため、客層はほとんど地元の常連客。店頭に自転車置き場があるので、少し遠くからでも自転車に乗ってゲームを楽しみに来るという。三十数坪のフロアにテーブル型を中心としたTVゲーム機のみ三十数台設置。同店の従業員は「ゲーム場運営の八割まではいい機械を設置することで、あとは居心地をよくすることだ。また他の商売でも言えることだが、店内レイアウトや設置機種、装飾などを含めて少しずつ変えていき、常に新鮮味を与えることが大事。しかし急激に変えると客が離れてしまう。不況になればなるほどゲーム場の数が増えていく傾向にあるようだが、現在TVゲーム機を完全に償却するには三カ月くらいかかるので、確かな運営理念を持たないところは閉店に追い込まれている。また修理などのできる技術者を置かない店は、今後はやっていけなくなるだろう」と語る。

普通は邪魔になる柱も装飾の一部になっている「ゲームセンターUFO」の店内にて

地下の狭いフロアにぎっしりとTVゲーム機を並べている「キングオブキング」の店内

アンティークな雰囲気で若者を引きつけている「ゲームランド・チャレンジ」

「リバティハウス」は昨年暮れにオープンした店。フロア面積は約十五坪と小規模だが、白を基調とした店内の配色になっており、落ち着いた雰囲気でプレイできるようにしてある。設置機械はテーブル型TVゲーム機二十三台、コックピット型TVゲーム機一台で全台がTVゲーム機。運営に当たる豊竹氏は「配色とともにゲーム音を適度におさえ、ミュージックを流すなどしてゆっくりとくつろいでプレイしてもらえるよう配慮している」と語る。また同氏は現在のゲーム場の動向について「全体的に言って今はまだ過当状態だと思うので、今後も淘汰されていくだろう。しかしゲーム業界そのものはすでに定着した業界なので、いいものだけが残っていくことになろう」と語る。

「ゲームセンターUFO」は約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約三十台を中心として、コックピット型TVゲーム機五台、フリッパー六台、その他アーケードゲーム機数台、計四十数台を設置している。店内はやや暗い照明になっており、柱が六本立っているが、壁と柱は明るいオレンジ色を基調とした配色にしているため、落ち着いた感じになっている。同店は帰宅途中のサラリーマンや大学生が立ち寄り、一、二回ゲームを楽しんでいく人が多いとのこと。

「キングオブキング」はこのほどオープンした店で、地下での運営。約十坪と小規模なフロアにテーブル型TVゲーム機二十二台、コックピット型TVゲーム機一台、ラバタイプTVゲーム機三台が所狭しとぎっしり並べられている。同店では全台一ゲーム五十円で営業。

「ゲームランド・チャレンジ」は二月にオープンしたばかりの店で、もとレストランだったのをゲーム場に衣替えした。同店も地下での運営だが、前のレストランの凝った内装をそのまま生かし、少しアンティーク風の店内になっている。大きな羽根の扇風機やヘリコプターの模型などが天井に飾られている。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十数台、コックピット型TVゲーム機とフリッパーをそれぞれ一台、計約四十台設置。椛山店長は「オープンしたばかりなのでまだ状況がつかめないが、今のところ前のレストランの客がプレイヤーとして訪れてくれている。一度入れば再度来たくなるような店づくりをしていきたい。とくにヤング層を対象にして、ヤング向けの装飾をし音楽を流している」と語る。

「マジックランド高円寺」の一階フロアのようす

「マジックランド高円寺」は一階と地下それぞれ約十坪での運営。テーブル型TVゲーム機二十五台、コックピット型TVゲーム機一台、フリッパー二台、計二十八台を設置。同店では設置機械のほとんどが一ゲーム五十円で、主に中学生と高校生の客が多いそうだ。

高円寺の各ゲーム場はそれなりに特徴を持たせるべく努力していることがうかがわれるが、一見客が少ないためにその努力は主に常連客をつなぎとめるために向けられているようだ。

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚く御礼申し上げます。

此の度の新製品、ビデオゲーム機BAGMAN（バッグマン）は弊社が米国スターンエレクトロニクス社より製造・販売・賃貸等に関する全ての権利を独占的に取得致しております。

従ってこの機械を無断で模倣または、これに類似する商品として、製造・改造・販売・輸出する等の行為をすること及び、これらの機械を使用して営業することは著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意を賜り、業界の秩序の維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和五十八年　四月

株式会社　タイトー

話題のマシン

敵の攻撃にもめげず宇宙空間に

母船基地 建設

デコカセの新ゲーム「ナイトスター」

DCシステムのTVゲームカセット「ナイトスター」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から四月二十日発売となった。

これは上空や宇宙空間で敵の攻撃を避けながら、散らばっている部品を移動して宇宙基地などを完成させるというゲーム。全部で十一パターンある。

各パターンで三ヵ所、宇宙ステーションや宇宙ドックを作る場所がある。初めは雲のある場面で、敵（全部で五種類）の攻撃を避けあるいはミサイルを発射し敵を撃破しながら進むと、途中の空間に宇宙ドックの本体があり、下方にそのブロック三つが散らばっている。レバー（八方向）で宇宙船を操作し、各ブロックを上方に移動させて本体にはめ込んで次のポイントへ進む。途中で上下と左からの敵の攻撃を迎撃していくと、星がバックの宇宙空間となり、五つのブロックに分離した宇宙ステーションに遭遇。これをはめ込んでまた進んでいき、最後に三ブロックに分かれた宇宙基地を完成させると、宇宙船はミサイルより強力なビーム砲の発射が可能になり、第二パターンへと進む。なお途中で敵にやられて空間に漂う宇宙飛行士を救うと高得点。パターン終了時に撃破した敵の数に応じてボーナス得点が加算される。宇宙船が三機撃破されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。テープ単価四万三千円。

DCシステム「ナイトスター」

カードゲームの一種をTV化

〝大富豪ゲーム〟

セタが開発、エスコから発売

トランプ遊びのひとつを採用したTVゲーム機「大富豪」が、㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）から三月中旬発売となっている。

これは㈲セタ企画（本社東京、富士本淳社長）開発によるもので、ゲーム内容はトランプ遊びの〝大富豪大貧民〟。大富豪、富豪、庶民（IとII）、貧乏、大貧乏の六ランクに分かれ大富豪になることを競う。二人同時プレイもでき、プレイヤーの持ち札が相手に見えないようフードがついている。カードは3が一番弱く4、5……13、1、2と強くなりジョーカーが最強。初め大富豪は大貧乏とカードを二枚、富豪と貧乏は一枚ずつ交換するが、大貧乏と貧乏は持ち札で一番強い札を取られる。大貧乏から順に中央部へ持ち札から一枚（同数札は一度に）、前に出た札より強い札を切っていく。パスもできる。一番先に持ち札を全部切るとあがりで大富豪となる。あがれなければアウト。三回アウトでゲーム終了。定価五十二万円。

大富豪

東娯の新ゲーム「ステッパー」

足でモグラ退治

手すりつき、一回六十秒で

足を使うアーケードゲーム機「ステッパー」が、東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）から四月下旬発売となった。

これは五つの穴のある台の上に乗って左右の手すりを持ち、モグラ退治のようにランダムに五つの穴から出てくる〝ステッパー君〟を足で踏んでいくという体力を使うゲーム機。ゲームはタイマー制で一回六十秒の間にステッパー君をどれだけ踏みつけるかを競う。一つ踏むと一点（デジタル表示）、四十点以上得点するとボーナスゲームとしてさらに二十秒延長となる。ゲーム終了後、得点に応じて「おみごと」「もうちょっとだネ」「もう一度挑戦してネ」の三ランクの評価がある。ゲームの難易度の調整可能。ハイスコア表示もある。定価九十五万円。

ステッパー

ナムコのハローキティシリーズ

「マイスクール」

キャラクターもの定置型乗物

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から定置型乗物機〝ハローキティ〟の「マイスクール」「マイボート」が三月下旬発売となった。

両機種とも左右ローリングを九十秒繰り返す。二人乗り。いずれも定価六十二万円。

ハローキティのマイスクール

話題のマシン

自動車で走破する「ハイウェイレース」

病原体と闘かう

「バイオアタック」、タイトーから

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）からTVゲーム機「バイオアタック」と「ハイウェイレース」が四月中旬発売となった。

これは二機種ともROMキット販売で、同社TVゲーム基板のROM交換により同ゲームにすることができるもの。

まず「バイオアタック」は患者の血管の中に入り病原体を破壊するゲームで、プレイヤーはミクロ化したシップを八方向レバーとボタンにより操作。

シップは注射器により患者の血管に入り、邪魔をするバイ菌〝バイキンダー〟を撃破しながら血管の通路を進んでいくと、病原体のいる心臓に着くのでバイ菌の襲撃を避け、画面右上の病原体を破壊。心臓を出て再び血管内部を通って二番目の病原体のいる胃へと進み、同様に病原体を破壊。これで任務は終わり出口の目へと急ぎ、迷路状の毛細血管から脱出すると一パターン終了し、次の患者の治療へと向かう。シップが患者のどの部分にいるかは、画面右側に図示されている。壁にぶつかったりバイ菌にやられるとアウト。シップが三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。ロムキット定価五万二千円。

次に「ハイウェイレース」だが、これは左右方向レバーとボタン二つ（ジャンプとブレーキ・パラシュート）で車を操作し、他車を追い越してハイウェイを走行するゲーム。

画面は海岸沿いや山の中を走るハイウェイで、下部にスピード（時速）と燃料メーターの表示がある。他車やブロックなどの障害物の後方に来た時、それらをジャンプボタンで飛び越すと得点になるが、これは時速百五十㌔以上の時のみ可能。燃料メーターがゼロになればアウトだが、途中で現われる給油車の給油管に車をつけて走れば燃料が補給される。ゴールまでの距離（路上に表示）が20以下になった時スピードアップしてジャンプすれば、水上の長距離ジャンプとなり対岸でパラシュート（ボタン）にて着地し第一パターン終了、次のパターンへと進む。車三台アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で車一台が追加される。ロムキット定価五万二千円。

ハイウェイレース　　バイオアタック

最高4・2ｍのゴングまで

ハンマーで叩く

関西精機から「ストライカー」

力だめしゲーム機「ストライカー」が、㈱関西精機製作所（本社京都市、古川謙三社長）から四月下旬発売となった。

これは大きなハンマーで的を力いっぱい叩くと、テコの応用でロープにつるされた鉄製の重りが飛び上がるというもので、重りの上昇の度合で力くらべをするゲーム。

重りはポールに沿って上昇し（音響効果付き）、最高部（二・四㍍から四・二㍍まで調節可能）に達するとゴングが鳴る。一ゲームで三回プレイでき、叩く力に応じて結果がキログラムにてデジタル表示。上位三位までのハイスコアも表示される。

受注生産で定価百三十五万円。

ストライカー

半田機械からプライズマシン

ゴリラと5回戦

景品ゲーム「じゃんけんポンゴ」

ゴリラとじゃんけんをするプライズマシン「じゃんけんポンゴ」が、半田機械器具㈱（本社函館市、半田トミ社長）から三月中旬発売となった。

これは硬貨投入後ゴリラの右手がいったん奥に入って隠れ、プレイヤーがグー、チョキ、パーいずれかのボタンを押すと、その直後に隠れていたゴリラの右手が（グー、チョキ、パーのどれかで）出てくる。一ゲームで五回挑戦。三回以上勝つと景品が払出される（勝数に応じて異なる景品払出しも可能だが、プライズマシンなので行政指導の範囲内で使用できる。）

定価六十万円。

じゃんけんポンゴ

ホープのバッテリーカーで

チビッコターボ

2人用、メロディとホーンつき

㈱ホープ（本社工場川崎、小野定良社長）から、バッテリーカー「チビッコターボ」が三月中旬発売となっている。

これはターボをテーマにしたもので、緑、黄、赤の三種類ある。作動時間九十秒。子ども二人乗り。ホーン（レバー操作）とメロディーつき。

定価四十三万円。

チビッコターボ

時計じかけのハート芸人

連載⑩

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

葉狩 哲
（題字・遠藤嘉一）

本格的娯楽産業へ――

娯楽の概念

もちろんその奇妙な遊戯機は、たづなや鞍があることから馬を模倣したものに違いない。

しかしアヒル形の首や味気ない装飾は、日本人の感性にフィットするものではなかった。

それにもかかわらず子どもたちは想像の翼を広げ、単純な上下動の中から草原を、あるいは荒野を疾駆する白馬をイメージに描いているのである。

そこでは、ある子どもはチャンバラのヒーローであり、また別の子どもは軍隊の隊長なのである。

嘉一が子どもたちの瞳にみたものは、いわばイマジネーションの世界にあそぶ人間の姿で、何ものにも束縛されず、自由奔放に飛翔する魂そのものであった。

つまり永い間、何かをやりたい、やらねばならないと考えていた嘉一の人生のテーマが、子どもたちの瞳にシンボライズされていたのである。

〈娯楽〉とは、本来、楽しみ、なぐさみのことである。それを提供するのが、娯楽産業になるわけだが、現代における〈娯楽〉の概念はもっと即物的である。刹那的とでもいえばいいのか。

娯楽を単なる〈あそび〉や〈余暇利用〉ととらえるのではなく、内面的な、たとえば〈精神的な開放〉〈魂の飛翔〉〈創造力への刺激〉といった領域まで包含すべきものとして考えてもいいのではないか。もっと突きつめていうと、娯楽産業は未来永劫に続くものとして、子どもたちの〈想像力〉を育くむことに注力すべきであろう。

そうした意味で、釈迦に説法ではないが、産業としての〈娯楽〉のあり方をいま一度考え直す必要があるのではないか。

遠藤嘉一の人生は、我々に〈娯楽〉とは何かを考えさせ、そして本来的な娯楽のあり方を示唆したものとして受けとめることができるだろう。

昭和五年六月上野松坂屋屋上における写真から。嘉一が納めた自動おみくじ機を前にして。右より三人目が遠藤嘉一。左はしの男性は松坂屋の斎藤庶務部長。

自動木馬を考案

宝塚新温泉に設置されていたアヒル型の乗り物を見て嘉一は、もっと日本人の感性に合ったものにしようと考えた。まず首から上を木彫りで馬に似せた。そして台座、いわゆるメカの部分を鋳物でつくり、二銭を入れると一分間自動的に動く装置を取り付けた。

従来、その乗り物は係員が時計を見計って電源のスイッチを切って使用していたもので、それを自動式にしたのが嘉一の功績であった。いわゆる我が国における自動木馬の誕生である。

木馬は西洋に古くからあるもので、そのルーツは〈トロヤの木馬〉の伝説に由来する。

そして十七世紀半ばには、ロッキング・ホース（半月形あるいはボート形の揺れる台の上に、馬の頭部の飾りをつけ、鞍を設けたもので、子どもが鞍にまたがって揺り動かして遊んだ）がイギリスで誕生。その後、まもなく、弓形のわくの揺り台の上に馬の全身を作って載せたもの、すなわち馬の四脚が弓形のわくを踏まえている精巧な木馬が作られ、ヨーロッパの上流家庭に普及しはじめた。

それが商品として売り出されたのは十九世紀になってからのことである。

嘉一が宝塚新温泉で初めて見たアヒル型の乗り物はドイツ製だった。当時（昭和三年）の同温泉には、現在でいう大型機は飛行塔ぐらいしかなく、それも輸入物であった。

自動販売機を考案した嘉一にとって、宝塚新温泉は知的好奇心や、創造力を刺激する格好の場となった。そこには力試し機、のぞき写真、玉遊び機、香水噴霧機（一銭を入れると女性の乳房から香水がシュッと出る仕かけになっていた）など、自販機の延長線上にある機械が設置されていたからである。

嘉一は、こうした小型機を前にして、まさに自分が探し求めていた世界は「これだ!!」と思ったに違いない。

昭和三年に、㈱日本自動機娯楽機製作所を設立し、事実上、遠藤商会を発展解消させている。

その社名に嘉一の意気込みが感じられるのである。

まず〝日本〟の部分だが、宝塚新温泉の機械は、ほとんどが西洋からの輸入によるもので、西洋に対する日本を意識したものである。つまり、「西洋ではこんなモノを開発していたのか、それなら日本でそれ以上のモノを考案してみせる」という決意がそこににじみ出ている。

〝自動機〟を社名に加えたのは、わが国で初めての衛生ゴム自動販売機と菓子自動販売機を開発した自負と、その技術ノウハウを娯楽機械の分野に生かしたいという考えからであろう。

〝娯楽〟という言葉は当時まだ一般的な言葉ではなかった。しかし、宝塚新温泉の遊技機を輸入設置していたのが千代田娯楽だったので、その娯楽の部分を取り入れた。

㈱日本自動機娯楽機製作所――長ったらしくて語呂もよくない社名だが、嘉一の娯楽にかける情熱が伝わってくる命名である。

関西の遊園地

嘉一が本格的に娯楽産業に取り組み始めた昭和初期、関西ではすでにいくつかの遊園地、娯楽場が誕生し、営業を開始していた。明治四十四年に開設した宝塚新温泉以前では、同四十三年ひらかたパーク、四十一年玉手山遊園地、大正に入って十五年あやめ池遊園地、昭和七年甲子園娯楽場（のちの阪神パーク）と、続いた。

もっとも、当時の遊園地は、大都市を中心とする私鉄が、その沿線の開発と乗客の誘致を目的として遊戯施設、機械などを設備したもので、遊園地は二次的な存在でしかなかった。

たとえば阪急沿線の宝塚新温泉が一千名収容できる大理石の浴場が売りものであったように、他の遊園地も大なり小なり似たものであった。

「当遊園地は近鉄沿線のあやめ池駅にあるのですが、あやめ池という大きな池がありまして、五月六月になると菖蒲が池のまわりを囲むようにして花を咲かせるので、それを家族ぐるみで見に来られるわけです。ですから出発点は観光客の誘致、それによる運賃収入の増加という点にありました。ただそれだけでは弱いので、年を経て各種の遊戯機や附帯設備を導入し、いわゆる遊園地としての体裁を整えてきました」（あやめ池遊園地事務所）

といったようにである。

宝塚新温泉に自動木馬や力試し機、おみくじ機を納入した嘉一と、日本自動機娯楽機製作所の名前は、除々に遊園地や娯楽場関係者に広がりつつあった。

この時期にわが国大型遊戯機械のパイオニアである土井万蔵（故人・土井文化運動機製作所社長、現関西娯楽・土井産業）と知り合い、遠く韓国にまで木馬や力試し機を輸出するのだが、土井万蔵と嘉一の、業界二大巨人の交遊については後章にゆずりたい。

浅草松屋の商談

もうひとり、嘉一のその後の人生に大きな影響を与えた者がいた。

昭和五年末のことである。東京から松屋の佐久間食堂課長が大阪・南の日本自動機娯楽機製作所を訪ねて来た。

「あなたの評判はあちらこちらで耳にしております。菓子自動販売機を開発されて、今度は宝塚で自動木馬を考案されたとか。東京でもずい分評判になっていますよ。

実は私ども松屋でも、来年（昭和六年）十一月に浅草松屋を開店いたします。そこの七階をスポーツランドと名づけ、一大遊戯場にしたいと考えています。そこであなたのお知恵をお借りしたいのですが……」

佐久間課長の話しは、嘉一にとってまたとない商談であった。浅草松屋のオープンにあわせて遊戯場を開設する、そこに設置する遊戯機の設定から納品まですべて嘉一に任せたいという内容だった。

ちなみにわが国の百貨店において遊戯場を、それも一大娯楽施設をつくったのはこの浅草松屋が最初である。

当時すでに上野の松坂屋におみくじ機などを納めていた嘉一は、メンテナンスや営業でたびたび上京することが多かった。

だから浅草松屋のスポーツランドを足がかりに東京へ本格的に進出できるこの話しは願ってもないチャンスであったが、たった一つ気になる点があった。

それは、「スポーツランド」という企画に関わるもので、その対象を大人に置いている点であった。しかも〝スポーツ〟の視点から、遊戯機そのものより身体を動かすゲーム中心に企画がすすめられていた。

これまで子どもを対象にした遊戯機を開発してきた嘉一にとって、大人は未知の分野である。彼らが嘉一の提供した娯楽機によってどのような反応を示すか、また商売としてうまくやっていけるのかどうか、まったく見当もつかない状態であった。

しかし、松屋の出した条件は、納めた遊戯機はすべて買取りという破格のもので、嘉一は、松屋がそこまで力を注ぐならばと引き受けたのである。

そして納入機械の選定作業に入った。

ローラースケート、力試し機、ボーリング、かんしゃく玉（ブリキカンに、ボール形の土器を投げて命中させる遊び）、自転車競争（ペダルをこぐと、その距離が前面のパネルに表示される）、ボートレース競技（オールをこぐと、その距離が前面のパネルに表示される）、半弓射撃機、引力計、力量計（パンチングバッグ）など、スポーツランドにふさわしい遊戯機をリストアップしたのである。

（文中、すべて敬称は略させていただいた。また本文に使用した資料、引用文献はまとめて完結時に表記するものである。

なお、本連載に関するご意見やご感想、当時の資料、証言などがありましたら、アミューズメント通信社編集部までご連絡ください）

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

未成年禁止は無効

米・メスキート市条例問題がついに結着

米国テキサス州メスキート市で、数年前に「保護者同伴でない十七歳未満の者にアーケードゲーム機でプレイさせてはならない」とする条例が制定されていたが、この条例は無効とされ、事実上撤廃されることになった。

これはバリー社（本社シカゴ、ミューレーン会長）がこのほど明らかにしたもので、それによると連邦第五巡回控訴裁判所は三月三十一日、アラジンズ・キャッスル社（本社シカゴ）対メスキート市の訴訟事件について、「親または法的保護者に伴われていない十七歳未満の者に硬貨作動式アミューズメント・ゲーム機でプレイさせてはならない」とするメスキート市条例は法的に無効であるとの判断を示し、この訴訟事件にピリオドを打った。

アラジンズ・キャッスル社は全米にアーケードゲーム機を展開している大手オペレーター会社のひとつで、バリー社の子会社。話は一九七五年までさかのぼる。同年、メスキート市内のショッピングセンター（SC）「タウン・イースト・モール」にアラジンズ・キャッスル社が入店計画を立てた。これに対しメスキート市はあらゆる妨害行動を開始したが、市側の妨害行動に対して七七年アラジンズ・キャッスル社は裁判に訴え、連邦地裁で勝ち、この問題は解したかに見えた。しかし市側は次に、保護者同伴のない未成年者にアーケードゲームをさせることを禁じる条例を制定して、アラジンズ・キャッスル社は同条例の無効を主張して再び裁判所で争われることになった。そしてアラジンズ・キャッスル社側がダラスの連邦地裁、ニューオーリンズの連邦第五巡回控訴裁でそれぞれ勝訴（八〇年）。さらに「地方自治体は未成年者に本来無害なアーケードゲームを禁止する権利を有するか否か」を合衆国憲法と州憲法で争うことになり、連邦最高裁で審理されたが、結局連邦最高裁は八二年二月、この事件を控訴裁判所に差し戻した。この"差し戻し"は控訴裁が、合衆国と州の各憲法の違いを十分考慮していないなどを理由とするもので、実際はアラジンズ・キャッスル社に有利な判断であるが、手続き上控訴裁に再び判断をするよう指示したもの。

今回の控訴裁判所の判決は、従ってこの訴訟事件に一応終止符を打つもの。少なくとも、保護者同伴の未成年者にアーケードゲーム機で遊ばせることを禁じることはできなくなった。そして実際メスキート市内の問題のアーケードゲーム場は平常どおり営業されており、子どもたちの楽しい遊び場となっている。

セガ社とデコ社

AOEショー機にDB会合開き

TV改造需要に新方式を披露

今春シカゴで開かれたAOEショーを機に、米国のセガ社、データイースト社はそれぞれディストリビューター会合を開き、セガ社は米国市場へ「アストロンベルト」を出荷するに際して慎重に行なうなど説明し、データイースト社はいよいよ米国市場に向けデコカセット用マルチキットの本格供給を開始するなど発表した。

セガ社（この場合米・セガ社とセガ・エレクトロニクス社）のディストリビューター会合は三月二十四日、AOEショー会場近くで開かれ、まずデビッド・ローゼン会長が「現在米国AM機市場の景気はドン底にある。しかし少しの間辛抱すれば必らず不況を克服できるはずだ」と語りかけ、始まった。ローゼン会長は、レーザー・ディスクTVゲーム機「アストロンベルト」について、米国では昨年十一月のAMOAで発表したのに、このAOEで出品しなかったのは、十分な出荷態勢が整うまでショーにも出品すべきでないとの考えであると説明し、日本では出荷できる段階に入っているとも述べている。同社としては、レーザー・ディスク自体が交換可能であり、このメリットを十分生かせる形で市場に臨みたい――としている。

そして米国市場でTVゲーム機（本体）の販売が極端に低下している点に触れ、ローゼン会長は「今後十二カ月間は改造キットに対する需要が伸び続け、今後二年間は改造可能な（コンバーティブル）TVゲームがこの市場を支配することになるだろう」と述べ、同社が前から進めている、改造可能な本体セット"コンバータ・ゲーム"がますます評価されることを強調するとともに、今後もオペレーターに好収益をもたらす新ゲームを次々と開発、供給することを約束している。

一方データイーストINC社（日本のデータイーストの子会社）は三月二十五日、同様にディストリビューター会合を開き、"改造ゲーム"に傾きつつある米国市場でこのところ高い評価を受け続けているデコカセットシステムのメリットを、改めてディストリビューターに強調するとともに、従来のTVゲームをデコカセット式に変換できる（日本で言う）「マルチキット」を米国市場に向け新発売することを明らかにした。「マルチキット」は米国では「DX-1ユニット」の名称で発売されることになっている。挨拶にはデータイーストの福田社長が立ち、DX-1の発表には現地法人のロイド常務らが当たった。

米国ではメーカー、ディストリビューター、オペレーターという関係が整っており、日本のようなこれらの兼業業者はほとんどいない。デコカセット方式は、TVゲーム本体が好調に売れている間はディストリビューターに親しまれず、米国では伸び悩んだままだったが、米国TVゲーム機市場が"改造ブーム"に走りだしたとたん急激に需要が伸び出した。多くのディストリビューターは今デコカセット方式を最も高く評価していると言われている。

写真はData East Inc. のdistributor's meetingのようす

米国の新製品

AOE83で発表された米国製AM機をいくつか紹介しよう。まずスターン社製TVゲーム機「メイザー・ブレイザー」。これはガンゲーム機の形式で、のぞき込みながら、ボタンつきハンドルを操作していくもの。内容は宇宙戦争もので、中央の基地を侵略者から守るべく光線銃で迎撃する。

センチュリー社製TVゲーム機「ジャイラス」も宇宙戦争もの。日本のコナミ工業により製造許諾されており、日本より米国で先に公開されたことになる。画面中央ほど遠方で、そこから手前に向って攻めてくる異星人を迎撃する。

バリー社製フリッパー「グランド・スラム」は米プロ野球をテーマとする一―四人用。二人ないし四人で使用した場合、それぞれの対戦スコアがバックガラス下部中央に出てきて、競技することにもなる。バリー・ミッドウェー社としては久しぶりの本格フリッパー。

Mazer Blazer (Stern)

Gyruss (Centuri)

Grand Slam (Bally Midway)

米・セガ社の子会社

「セガ・センター」をタイムアウトが買収

米国セガ社（本社ロサンゼルス、ローゼン会長）が三月十六日付で、子会社の「セガ・センター」を、タイムアウト・ファミリー・ファンセンターズ社（本社バージニア州マナサス、ボノモ会長）に売却した。

セガ・センターは十三カ所のアーケードゲーム場を西海岸一帯に持っている。一方タイムアウト社は東部を中心に七十一カ所のアーケードゲーム場を持っている。今回の買収によりタイムアウト社は米国十六州とワシントンDC、プエルトリコにわたり八十四カ所のアーケードゲーム場を持つ大オペレーター会社となった。

ヨーロッパAM通信

ロッテルダムのHOBEA社

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

自動機械産業の大会社の多くは、実にささやかな形でスタートとしています。現在ヨーロッパで最大かつ最重要な会社のひとつであるホビア・オトマテン社も例外ではなく、最初はごく小さなつつましいものでした。

同社は一九五一年、ボウテーズ氏とブルーゲルマン夫人とがロッテルダムで、ごくささやかな形でスタートしました。ロッテルダムは繁栄中の大都市で、重要な港でもあることから、オペレーションには絶好の条件を備えています。

創業当時にオペレートしたのは（もちろんエレメカの）ピンボール、ジュークボックスで、いずれも当時はとても珍重され、人気を博しました。

オペレーションは次第に規模を大きくし、しかも成功していきました。いつも最大限のサービスに努めたことが、同社の成長の大きな支えになりました。なおロッテルダムとその周辺の人口密集地域を中心とする、今日のホビア社のオペレーションは、オランダで最大かつ最重要なひとつです。

私は数年にわたって定期的にホビア社を訪れてきましたが、その都度美しいブルーゲルマン夫人が迎えてくれます。つい最近も、夫人は創業当時のことや、いかにオペレーションを伸ばしてきたかなど、また話してくれました。

一九五八年、ホビア社は機械のディストリビュートも開始しました。ブルーゲルマン夫人によると、自動機械産業は急速な発展を遂げつつあったのです。新しいオペレーションが数多く生まれ、この二人の重役はオペレーション同様機械のディストリビューションで大きな利益が見込めると考えました。同社が最初扱ったもののひとつはシーバーグ社製品でしたが、後にロックオーラ社製品がそれにとって代わりました。今日まで同社はオランダにおけるロックオーラ社製ジュークボックスのディストリビューターとなっています。でも残念なことに、ジュークボックスは同社が扱い始めた当時ほど今では人気がありません。

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

DB兼業のOP

現在ホビア社は他のいくつかのメーカーのディストリビューターでもあります。オランダ全土におけるゴットリーブ社製品、（イタリアの）ザッカリア社製品、そしてたぶん最も重要なことでしょうが英・エース社製品のそれぞれのディストリビューターです。エース社は英国でギャンブル機を製造していることがよく知られています。

この記事を書いている現時点では、ギャンブル機に関するオランダの法律は均一性を欠いており、都市によってギャンブル機のオペレーションが認められていたり、いなかったりしています。しかし目下のところ、新しい法律が作られつつあり、これが最終的に成立すれば、オランダにとってもいい法律が出来ることになり、オランダ中どこでも条件つきの現金ペイアウトができることになります。従ってホビア社にとって、エース社がオペレーションと販売の両方において大変重要だ、ということがおわかりでしょう。

ホビア社はこの国でとても重要なディストリビューターですが、オペレーション部門が同社の中心的業務であり、今後もそうだということは言っておかねばなりません。

しかし、最近訪問した時のブルーゲルマン夫人との話は、主にホビア社のディストリビューション部門についてでした。ディストリビューターは弱くなり、メーカーが直接オペレーターに販売するようになるだろう、と言う人がいます。でもそういうことは絶対ないでしょう、と夫人は思っています。夫人は、とても大切だと思っているアフターサービスなど、質のよい、信頼の置けるディストリビューターが常に必要とされると思っています。夫人の感じでは、メーカーがディストリビューターの仕事にとりかかっても、複雑すぎたり敏速さに欠けすぎたりするだけです。夫人の説明によると、現在良質のディストリビューターは、高度のサービスを行なえるだけのあらゆる先進技術設備を持っているのです。

オランダのホビア・オートマテン社の重役であるボウテーズ氏(左)とブルーゲルマン夫人

望まれる新規性

ブルーゲルマン夫人は、AM機の中でTVゲーム機がいぜんとして大きな人気を得ている、と語っています。この人気が将来いつまで続くのか見当もつかない、また最も人気のあるゲーム機はすぐ他の同様のものにとって代わられてしまう、とのことです。一般に、人気というのは短命なものです。フリッパーが将来人気を回復するだろうと夫人は考えています。

この産業にとって何よりも必要なのは、絶えず新しいアイデアが生まれてくることですが、今のところ新しいものは何ひとつない、と夫人は語ります。本当に新しいものを長い間見たことがないとのことです。夫人は、プレイフィールドが二層以上あるバイレベル式フリッパーについて、基本的には気に入ってはいるが、技術力がそれを十分生かせきれない段階で世に出てしまっている、と感じているようです。将来バイレベル式がもっと十分に開発されるのを望んでいる、と夫人は語ってくれました。

オランダの都市、ロッテルダムの中心地にあるホビア・オートマテン社の本社外観

不況からの脱出

さらに技術面に関してブルーゲルマン夫人は、この産業の技術面に従事している人はだれでも、価格の引下げを目標にすべきだと思う、と語っています。夫人の考えでは、機械の価格は高すぎるし、それを引下げる基本的作業のできるのは技術者たちなのです。

いつもと同様、ブルーゲルマン夫人は今回もホビア社の広大なショールームに案内してくれました。同社のある大きなビルディングは、ロッテルダムの中心地にあり、かつては金属加工工場でした。現在は一階全フロアーが、とても品よく内装されているショールームで、さまざまな機械が種類別にまとめて設置されています。事務所は全部このビルの内側を巡るギャラリー（中二階）にあり、階段を昇って上がって行きます。

ブルーゲルマン夫人は興味深いこの時の話を、最近の景気後退の話題で締めくくりました。夫人は、自動機械産業が景気後退の影響を受けるのは一番最後で、一番最初にそれから脱出する産業のひとつだろう、と思っています。産業の歴史は、景気後退の影響を受けるのが最後になる産業が、そこから脱け出すのも一番早いことを示している、と夫人は語っています。

Mary Openshaw

判決理由詳録

（TVゲーム機中のコンピュータープログラムを著作物とした 1983年3月30日 横浜地方裁判所第8民事部の判決）

昨年九月二十七日の東京地裁判決に次いで、TVゲームの映像と変化の態様が不正競争防止法第一条第一項第一号に定める「他人の商品たることを示す表示」に当たるとして、類似品を製造販売などした被告に損害賠償を命じた三月三十日の大阪地裁判決の詳細。これまでと同様「当事者の主張」も収録したが、証拠関係はすべて省略した。「判決理由」中（……）とあるのは省略箇所を示す。

この事件は、昭和五十四年(ワ)第三四三四号不正競争防止法等差止等請求事件。原告は㈱タイトー、被告は㈱フジコロム破産管財人の山元眞士と㈱ワールドベンディングの二名。

当事者の主張

一 請求の原因

一 1 原告は、昭和二八年八月二四日設立された各種娯楽機械の輸出入・製造・販売・賃貸等を目的とする会社で、昭和五三年四月一日現在、払込資本金四五〇〇万円、従業員約一〇〇〇名、日本国内における営業所及び出張所合計七〇か所、昭和五二年における年商約一二八億円、昭和五三年における年商約二九三億円の規模を有して営業を行っている。

そして、娯楽機械であるゲームマシンの開発・企画・設計・施工及びその製造は、原告及び原告会社の代表者個人がその資本の全額を出資した訴外パシフィック工業株式会社（以下「訴外パシフィック工業」という）において行われ、訴外パシフィック工業の開発製造した製品は、すべて原告の商品として「タイトー」の名を冠して日本国内、国外へ販売されている。

2 原告は、昭和五三年七月以降、別紙第一、第二目録記載のテレビ型ゲームマシン（商品名「スペース・インベーダー」、以下「原告商品」という）を、国内七〇か所に所在する営業所及び出張所並びにオペレーター（卸売業者）を介して、ゲーム場・喫茶店その他の需要者に販売又は賃貸し、あるいは、国内各所に所在する原告の直営するゲーム場において一般の入場者の使用のために展示している。

二 1 破産者フジコロムは昭和四七年一〇月一六日に、被告ワールドベンディングは昭和五三年七月四日にそれぞれ設立され、ともに各種娯楽機械の製造・販売・貸付等を目的とする会社である。

2 被告ワールドベンディング及び破産者フジコロムは、昭和五三年一一月上旬頃から商品名を「ワールド・インベーダー」とする別紙第五目録記載のテレビ型ゲームマシン（以下「被告商品」という）を共同して製造し、それぞれ一般市場に販売又は賃貸している。

三 不正競争防止法関係

1 原告商品の構成

㈠ 原告商品は、マイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によって、その受像機に映し出される影像を主体として、遊戯者が一定の操作をすることによって遊戯するテレビ型と称せられるゲームマシンの一種で、このようなテレビ型ゲームマシンは昭和四八年七月頃から我が国において製造発売され、現在ゲームマシンの主流となっているが、その受像機に映し出される影像、その変化の態様及び遊戯方法は、商品の生命ともいうべき重要性を有し、その構成要素として特徴づけられるもので、右構成要素によってこれら機械の個別性が識別される。

㈡ 近時宇宙に対する人類の関心は、単なる学問的分野にとどまらず、文学・映画あるいは雑誌・テレビ等において顕著に認められるところである。原告商品は、これらの社会的関心を基礎として、人類の生活圏たる地球を含む宇宙空間へ侵入する空想上の生物をインベーダー（侵入者）として表現した別紙第四目録㈠ないし㈢の各(イ)、(ロ)記載の原画（以下「原告商品の原画」という）に基づく別紙第三目録㈠及び㈡記載の影像（以下「原告商品の影像」という）を主体とし、これを受像機面上に五段一一列に配置し、ジグザグコースをたどりながら進攻してくるインベーダーの発射するミサイルを避けつつ、その前面のビーム砲基地としての四基のバリヤの後方に位置するビーム砲によって、遊戯者がインベーダー及びその後方に時々出現し受像機面上を横断通過するUFOを爆破・消滅させることによって得点を競うゲームマシンで、その詳細は別冊㈠説明書上段に記載のとおりである。右のような遊戯方法及び受像機に映し出される影像・その変化の態様は、従前のテレビ型ゲームマシンに皆無の特殊性と新規性を備えており、不正競争防止法一条一項一号における出所表示の機能を有する。

2 原告商品の周知性

㈠ 原告商品は、訴外パシフィック工業が昭和五二年一一月その開発に着手し、昭和五三年六月一三日に完成され、同月一六日に原告肩書本店所在地タイトービル一階ショールームにおいて、同月二三日に大阪市中之島所在国際貿易センターにおいて、それぞれ開催された原告の新製品発表会に出展され、その後同年七月以降、全国に所在するゲーム場施設、喫茶店その他に設置され、あるいは原告の直営ゲーム場において使用されてきた。

㈡ 原告商品は、右新製品発表会に参会した東京における約五五〇名の、大阪における約四〇〇名のオペレーター及びゲーム場・喫茶店等の経営者、その他ゲームマシンの需要者を主とする業界関係者の絶賛を浴び、その特殊性・新規性は業界の話題となり、その後昭和五三年中に国内全域に頒布されている業界誌等において原告の新製品として紹介されるとともに、これに呼応して原告においても右業界誌等へ広告を掲載し、更に同年七月から同年末までの間、原告商品のパンフレット合計約四万枚を原告営業所、オペレーターを介して全国のゲーム場・喫茶店その他ゲームマシンの需要者に配布した。

㈢ 昭和五三年一〇月二二日（日曜日）午後四時から放映された東京12チャンネルの「ビジネス・ナウ」と題する三〇分のテレビ番組において、ゲームマシンの設置されている喫茶店マネージャーが「現在人気のあるマシンはインベーダーである」旨発言しているが、右は、テレビ型ゲームマシンの需要者の間での原告商品の好評さを端的に物語っている。

㈣ 右㈠ないし㈢記載の新製品発表会、業界誌等による紹介及び宣伝行為並びに前記のような特殊性・新規性により、昭和五三年一〇月中には、インベーダーの影像を主体とする影像及びその変化並びに遊戯方法は、原告の商品であることを示す表示として、ゲーム場・喫茶店等の経営者を含むゲームマシン関係業者・一般需要者に広く認識されるに至った。

3 被告商品の構成

被告商品の外形的形態は、別紙第五目録記載のとおりであって、上面に長方形の厚板ガラスが張られ、二本の脚柱によって支えられているから、喫茶店等で顧客に飲食物を供するために使用されるテーブルと同様の機能を有するとともに、その厚板ガラス面の下部は、マイクロ・コンピューター・システムの機器及び受像機を収納するためのボックスとなっていて、同ボックスの両側面の左側にコイン投入孔、中央部に遊戯のための操作装置がそれぞれ設けられ、同ボックスの上部は、前記厚板ガラスの中央部に接し、厚板ガラスの中央部において受像機の受像面が上方に向け設置され、またその受像面の両側に遊び方の説明書が置かれている。

被告商品の構成は、その受像機に映し出される別紙第六目録㈠及び㈡記載の影像（以下「被告商品の影像」という）を主体とし、その詳細は別冊㈠説明書下段に記載のとおりである。

4 原告商品と被告商品との混同

被告商品の前記構成を原告商品のそれと対比すると、外形的形態が類似している上に、受像機に映し出される「被告商品の影像」が「原告商品の影像」と、個々の形態・配列・変化の態様において同一あるいは極めて類似しているのみならず、その遊戯方法が原告商品のそれと基本的に同一である。

そのために、被告ワールドベンディング、破産者フジコロムの被告商品の製造・販売・賃貸行為によって、被告商品が原告商品であるかのような誤認混同を需要者及び遊戯者に生じさせている。

5 被告ワールドベンディング、破産者フジコロムの責任

被告ワールドベンディング、破産者フジコロムは、被告商品の製造・販売・賃貸行為によって、需要者及び遊戯者をして被告商品が原告商品であるかのような混同を生ぜしめることを知りながら又は過失により知らないで、右行為をして原告の営業上の利益を害したものであるから、不正競争防止法一条の二、一条一項一号に基づき、連帯して原告に対し、右行為により原告が蒙った後記損害を賠償すべき義務がある。

四 著作権法関係

1 インベーダーの著作物性

㈠ 原告商品の受像機に映し出される影像は、別紙第三目録㈠・㈡記載の「原告商品の影像」のとおりであるが、これらの影像は、別紙第四目録㈠ないし㈢の各(イ)・(ロ)記載の「原告商品の原画」を原告商品のコンピューター・システムの記憶装置に情報として記憶させ、これをアウトプットすることによって映し出されるもので、その詳細は次のとおりである。

すなわち、原告商品は、マイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によってその影像機に映し出される影像を主体とし、遊戯者の操作によって遊戯するゲームマシンであるが、このコンピューター・システムは、LSI素子で構成されるCPU（中央演算装置）を中心とし、数個のLSI素子による記憶装置その他により構成されている。その受像機の影像及びその変化の形態は、すべてソフトウェア・プログラムに従ってコンピューター・システムの記憶装置たる六個のROM（リード・オンリー・メモリー）に電子的に格納され、電源スイッチを入れることにより、CPUがROMに格納された情報を読み順次命令を実行するよう設計されている。情報はデータ・バスを経由してCPU内のレジスタへ入り、そこで命令に従った処理がなされた後、一時的記憶装置たるRAM（ランダム・アクセス・メモリー）に格納され、このRAMに格納された情報がデータ並直列変換器を経由して、受像機のスクリーン面上において影像として構成される。

㈡ 「原告商品の原画」のインベーダーは、前記のとおり宇宙に対する社会的関心を基礎として、人類の生活圏たる地球を含む宇宙空間へ侵入する空想上の生物インベーダー（侵入者）として創作し、絵画化したもので、著作者の思想感情を表現した著作権法上の絵画たる著作物に当たる。

しかも、原告商品の受像機に映し出される「インベーダー」、ビーム砲、ビーム砲基地、U・F・O等の影像の連続変化の状況は別冊㈠説明書上段に記載のとおりであり、それらは、著作権法二条三項に規定する映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせる方法による表現に該当し、かつプログラムとしてROMへの収録によりこれが固定されていることからして、映画の著作物であることが明らかである。

㈢ 右の著作物としての絵画あるいは映画としてのインベーダーは、昭和五三年六月一六日、原告の本店所在地たるタイトービル一階ショールームで行われた新製品発表会において、原告商品を出展し、その受像機に映し出されるインベーダーの影像を参会者に提示したことによって公表された。

2 著作権の帰属

インベーダーの絵画及びこれに基づくソフトウェア・プログラムの著作権は、訴外パシフィック工業が有していたところ、原告は、昭和五三年七月三一日訴外パシフィック工業から右著作権の譲渡を受けた。

3 被告ワールドベンディング、破産者フジコロムの著作権侵害行為

㈠ 被告商品は、原告商品と同様マイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によって、その受像機に映し出される影像を主体とし、遊戯者の操作によって遊戯するゲームマシンであり、両商品の記憶装置たるROMに格納される情報は、命令に関する情報及び影像に関する情報を含み、いずれの情報もコンピューターに理解しうる一六進数の機械語によって格納されている。

㈡ 原告商品の影像に関する情報の一部をそのソフトウェア・プログラムに従って可視的に表現すると別紙第七目録㈠記載のとおりで、被告商品のそれは同目録㈡記載のとおりであるが、被告商品の影像はこれを合成することによってその受像機に映し出されるので、映像化される際の形態は同目録㈢記載のものとなる。

㈢ 右のように原画をコンピューター・システムに対する情報としてプログラム化し、これをその記憶装置に格納する行為は、音楽著作物をレコード又は磁気テープへ録音する行為と法的評価において同等であって、複製について定義する著作権法二条一項一五号の「その他の方法により有形的に再製する」ことに該当する著作物の複製行為である。そして、「原告商品の原画」を変形して別紙第七目録㈠記載のとおり可視的に表現されている「原告商品の影像」に関するソフトウェア・プログラムの一部は、著作権法二条一項一一号の二次的著作物に該当し、これによって再製される原告商品の影像は複製された著作物というべきである。

㈣ 「被告商品の影像」が「原告商品の影像」を模倣したものであることは影像自体から明らかであるのみならず、前記のとおり原告商品のROMに格納されている影像に関する情報の一部である別紙第七目録㈠記載のものと被告商品の同様の情報の一部である同目録㈢記載のものを比較対照することにより一層明らかである。

更に、被告商品の受像機面上における「インベーダー」その他の影像の連続変化の状況は、別冊㈠説明書下段に記載のとおりであるが、これは、同説明書上段に記載の原告商品のそれに酷似している。

したがって、被告商品の製造に際し、同説明書下段の影像を映し出すためのプログラムを被告商品のコンピューター・システムのROMに収録した被告ワールドベンディング及び破産者フジコロムの行為は、原告が著作権を有する絵画としての「インベーダー」すなわち「原告商品の原画」及び第二次的著作物たる別紙第七目録㈠記載の「インベーダー」並びに映画の複製行為に当たるから、著作権法二一条に基づき原告が専有する著作物複製圏の侵害行為であり、更に、被告ワールドベンディング、破産者フジコロムによる被告商品の販売又は賃貸行為は著作権を侵害する行為によって作成された物を情を知って頒布する行為として、同法一一三条一項二号に該当する違法な行為である。

4 右のとおり、被告ワールドベンディング、破産者フジコロムは、共同して故意又は過失により原告の有する「インベーダー」の絵画及び映画の著作権を侵害したものであるから、連帯して原告に対し、右不法行為によって原告が蒙った後記損害を賠償する義務がある。

五 損害

被告ワールドベンディング、破産者フジコロムは、共同して昭和五三年一一月上旬から昭和五四年五月末までの間に被告商品を六〇〇〇台製造し、これを販売又は賃貸することによって一台当たり二

（18めんに続く）

判決理由詳録（TVゲーム機中のコンピュータープログラムを著作物とした 1983年3月30日 横浜地方裁判所第8民事部の判決）

判決理由詳録

（TVゲーム機中のコンピューター・プログラムを著作物とした 1983年3月30日 横浜地方裁判所第8民事部の判決）

万五〇〇〇円の利益を得た。

ところで、著作権法一一四条一項の損害の額の推定に関する規定は、不正競争防止法違反行為による損害についても適用されるべきであるから、前記期間内における被告ワールドベンディング、破産者フジコロムの不正競争防止法及び著作権法違反行為による原告の損害の額は、合計一億五〇〇〇万円と推定される。

六 そうすると、被告ワールドベンディング、破産者フジコロムは、不正競争防止法違反又は著作権法違反の不法行為に基づき、原告に対し、各自、損害賠償金一億五〇〇〇万円及びこれに対する不法行為日の後である昭和五四年六月一日から支払ずみまで、民法所定年五分の割合による遅延損害金を支払うべき義務がある。

しかして、破産者フジコロムは、大阪地方裁判所昭和五七年(フ)第七五号破産事件について、同裁判所において同年三月二五日午後一時破産宣告を受け、被告山元眞士がその破産管財人に選任された。そこで、原告は、同破産事件において右損害賠償金、遅延損害金を破産債権として届出たところ、同年五月三一日の債権調査期日において、被告山元眞士は原告の右届出の破産債権全額につき異議を述べた。

七 よって、原告は、被告山元眞士との関係において、前記破産事件において、破産者フジコロムに対する原告の破産債権が一億五〇〇〇万円及びこれに対する昭和五四年六月一日から破産者フジコロムが破産宣告を受けた日の前日である昭和五七年三年二四日まで年五分の割合による金員であることの確定を求め、被告ワールドベンディングに対して、一億五〇〇〇万円及びこれに対する前同昭和五四年六月一日から支払ずみまで年五分の割合による金員の支払を求める。

二 請求原因に対する認否

一 被告ワールドベンディング

1 請求原因一の事実は不知。

2 同二1のうち被告ワールドベンディングが昭和五三年七月四日に設立され、各種娯楽機械の製造・販売等を目的とする会社であることは認め、その余の事実は不知。

同2のうち被告ワールドベンディング、破産者フジコロムが昭和五三年一一月上旬頃から被告商品を共同して製造したことは否認し、被告ワールドベンディングがその頃から被告商品を一般市場に販売・賃貸していることは認める。被告商品は被告ワールドベンディングが製造したものである。

3 同三1(一)は争う、同(二)のうち「原告商品の原画」がインベーダーとして表現されていることは不知、その余は争う。原告商品のゲームマシンとしての詳細は別冊(二)説明書上段記載のとおりである。

同三2(一)ないし(三)の事実は不知、同(四)のうち昭和五三年一〇月中に、インベーダーの影像を主体とする影像及びその変化並びに遊戯方法が原告の商品であることを示す表示として、ゲーム場・喫茶店等の経営者を含むゲームマシン関係業者、一般需要者に広く認識されるに至ったことは否認し、その余の事実は不知。

同三3のうち被告商品の外形的形態が原告主張のとおりであること、被告商品の構成がその受像機に映し出される「被告商品の影像」を主体としていることは認め、その余の事実は否認する。被告商品の構成の詳細は別冊(二)説明書下段記載のとおりである。

同三4の事実は否認する。

同三5は争う。

4 同四1(一)のうち原告商品の受像機に映し出される影像が「原告商品の影像」のとおりであり、原告商品がマイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によってその受像機に映し出される影像を主体とし、遊戯者の操作によって遊戯するゲームマシンであり、「このコンピューター・システムがLSI素子で構成されるCPU（中央演算装置）を中心とし、数個のLSI素子による記憶装置その他により構成されていることは認め、「原告商品の影像」が「原告商品の原画」を原告商品のコンピューター・システムの記憶装置に情報として記憶させ、これをアウトプットすることによって映し出されることは不知、その余の事実は否認する。同(二)は争う。

同(三)の事実は不知。

同四2の事実は不知。

同四3(一)のうち被告商品が原告商品と同様マイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によって、その受像機に映し出される影像を主体とし、遊戯者の操作によって遊戯するゲームマシンであることは認め、その余の事実は否認する。同(二)(三)(四)は争う。

同四4は争う。

5 同五のうち被告ワールドベンディング、破産者フジコロムが共同して製造したとの点、製造・販売・賃貸数量が六〇〇〇台であるとの点は否認し、一台当たり二万五〇〇〇円の利益を得たとの点は認め、その余は争う。

6 同六は争う。

7 同七は争う。

二 被告山元眞士

1 請求原因一の事実は不知。

2 同二1のうち破産者フジコロムが昭和四七年一〇月一六日設立されたことは否認し、破産者フジコロムが各種娯楽機械の製造・販売等を目的とする会社であることは認め、その余の事実は不知。

同二2のうち被告ワールドベンディング、破産者フジコロムが昭和五三年一一月上旬頃から被告商品を共同して製造し、それぞれ一般市場に賃貸していることは否認し、被告ワールドベンディング、破産者フジコロムがその頃からそれぞれ被告商品を一般市場に販売していたことは認める。但し破産者フジコロムは、現在は販売していない。

3 同三1(一)のうち原告商品がマイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によって、その受像機に映し出される影像を主体として、遊戯者が一定の操作をすることによって遊戯するテレビ型と称せられるゲームマシンの一種であることは不知、その余は争う。同(二)のうち原告主張の遊戯方法及び受像機に映し出される影像、その変化の態様が、従前のテレビ型ゲームマシンに皆無の特殊性と新規性を備えているとの点、不正競争防止法一条一項一号における出所表示の機能を有するとの点は争い、その余の事実は不知。原告商品のゲームマシンとしての詳細は、別冊(二)説明書上段記載のとおりである。

同三2(一)ないし(三)の事実は不知、同(四)の事実は否認する。

同三3のうち被告商品の外形的形態が原告主張のとおりのものであることは認め、その余の事実は否認する。被告商品の構成の詳細は別冊(二)説明書下段記載のとおりである。

同三4の事実は否認する。

同三5は争う。

4 同四1(一)の事実は不知、同(二)は争う、同(三)の事実は否認する。

同四2の事実は不知。

同四3(一)、(二)の事実は不知、同(三)、(四)は争う。

同四4は争う。

5 同五のうち被告ワールドベ

（20めんに続く）

判決理由詳録

（TVゲーム機中のコンピュータープログラムを著作物とした　1983年3月30日　横浜地方裁判所第8民事部の判決）

ンディング、破産者フジコロムが共同して製造したこと、製造・販売・賃貸数量が六〇〇〇台であることは否認し、一台当たり二万五〇〇〇円の利益を得たことは認め、その余は争う。破産者フジコロムが被告ワールドベンディングから仕入れ販売した被告商品は、昭和五三年一一月六日から同月一四日までの間に合計二一一台のみである。

6　同六のうち、その主張のとおり、破産者フジコロムが破産宣告を受け、被告山元眞士が破産管財人に選任されたこと、原告が破産債権の届出をし、同被告が異議を述べたことは認め、その余は争う。

7　同七は争う。

三　被告らの主張

一　不正競争防止法関係

1　原告商品の出所表示機能の不存在

(一)　原告が原告商品につき出所表示機能を有すると主張するもののうち、形態の変化は単にゲームマシンの遊びに必要な影像の変化であり、遊戯の方法も各種マイコン・ゲーム機の一部を変化させたにすぎないから、商品の出所表示となりうるほどの特殊性を有しない。

(二)　被告ワールドベンディング、破産者フジコロムは、原告が原告商品を発表したと主張する昭和五三年六月、販売したと主張する同年七月の三、四か月後の同年一〇月一八日に被告商品を発表し、同年一一月にその販売を開始しており、両者の販売開始時期に大差がないから、原告主張の頃、原告商品を利用する需要者・取引業者において商品出所が問題になるほど長期間「原告商品の影像」などが継続して排他的に使用されたことはないから、「原告商品の影像」などが商品出所表示の機能を有するまでには至っていなかった。

(三)　原告商品の名称「インベーダーゲーム」中の「インベーダー」の文言は、昭和五三年一〇月の時点で、後記のとおり、一般に「宇宙ないし地球外世界からの侵略者」を意味すると解されていたから、ゲームの種類を示す程度の意味しかなく、右文言自体出所表示の機能を有するものではない。

2　原告商品の周知性の不存在

前記1(二)の事実及び左記各事実をあわせ考慮すると、被告ワールドベンディング、破産者フジコロムが被告商品を展示発表した昭和五三年一〇月までに、原告主張の影像、その変化、遊戯方法が原告の商品たることを示すべき表示として、周知となっていたとはいえない。

(一)　昭和五三年一〇月の時点では、原告商品に関する紹介記事・宣伝広告等の殆んどがゲーム機の販売賃貸業者を対象とする業界誌（紙）に掲載されたにすぎないから、後日インベーダーゲーム機の設置された多数の喫茶店・軽飲食店の経営者及び遊戯者らには原告商品の存在すら知られていなかった。

(二)　業界誌（紙）の原告商品の紹介記事・宣伝広告においても、その遊戯方法の記載があるものは、コインジャーナル昭和五三年八月号、ゲームマシン昭和五三年八月一五日号より後に発売されたものであり、また、その記事・広告中の遊戯方法の記載は簡単であって、受像機の映像、その変化の態様及び具体的な遊戯方法については記載されていない。ましてや、一般遊戯者にとっては、ゲームマシンで遊戯して初めてゲームマシンの受像機の映像、その変化の態様及び遊戯方法を知ることができるにすぎない。

(三)　被告ワールドベンディング、破産者フジコロムは、昭和五三年一〇月一八・一九の両日、ホテル「デン晴海」においてレセプションを行い、被告商品を公表・展示し、その後も種々の手段を用いて宣伝活動を行ってきたもので、現在においては、インベーダーゲームが人気を博しているが、それは、原告のみならず被告ワールドベンディング、破産者フジコロム及び多数の他の業者らの宣伝・販売活動により、もたらされたものである。

3　原告商品と被告商品の混同のおそれの不存在

原告商品と被告商品とは、その名称がそれぞれ「インベーダー」の上に「スペース」と「ワールド」の言葉を冠していることによって明確に識別されること、外形上の差異があること、被告商品の遊戯方法及び影像の変化と原告商品のそれらとが、別冊(二)説明書上段に記載された原告商品の説明と同説明書下段に記載された被告商品の説明との対比によって明らかなように全く異なっていること、原告商品・被告商品の直接の需要者が専門的知識を有するゲーム場経営者等であることからすると、両商品を混同するおそれは全くない。

二　著作権法関係

1　インベーダーは原告の創作にかかるものではない。

すなわち、SF小説の古典であるH・Gウエルズ著「宇宙戦争」を始め、最近ではアメリカテレビ映画「宇宙大作戦」（我が国での放映開始は昭和五〇年頃）など、SF小説・映画・漫画等において、種々の「インベーダー」と称する生物が考案されている上に、右生物の形態をとってみても、ウエルズがその作中のインベーダーを海中の生物である蛸様のものと表現して以来、「原告商品の原画」同様の生物類似のものは、原告商品の発表以前から無数に存在していた。

2　原告は「原告商品の原画」をもって絵画としての著作物に当たると主張するけれども、著作物たる絵画は鑑賞の対象たりうるほどの内容を有するものでなければならず、「インベーダー」である「原告商品の原画」に鑑賞の対象たりうるほどの美術性があるとはいえない。

3　したがって、「原告商品の原画」をもとに、コンピューターに記憶せしめられた情報であるソフトウエア・プログラム（別紙第七目録(一)はこれを可視的に表現したもの）、及びそれを映像化した「原告商品の影像」は先人の模倣であり、かつ単なる模様・図案とみるべきであるから、著作権法上の著作物たり得ない。

4　原告が著作物と主張する「原告商品の原画」は、「原告商品の影像」として受像機上に映し出される。そして、第三者に公表されている「インベーダー」は、受像機に映し出されている「原告商品の影像」である。ところが第三者が「原告商品の影像」から「原告商品の原画」を想像することは、両者の相違が大きいために不可能である。それゆえ「原告商品の影像」が「原告商品の原画」の複製物とはいえないし、「原告商品の原画」をもって著作権法上保護される著作物に当たるとすることはできない。

四　原告の反論

一　被告らの主張二1について

原告は、「インベーダー」を空想上の生物であるから創作的であると主張しているわけではなく、宇宙空間へ侵入する空想上の生物を「原告商品の原画」の各「インベーダー」として絵画化して創作的に表現したものであるから、右「インベーダー」は著作権法上の著作物であると主張しているのである。

被告ら主張のように過去に蛸様のものとして表現された漫画等が存在していたとしても、著作物の同一性の有無は、抽象的な概念又はアイデアの同一あるいは類似性によってではなく、この抽象的概念等が具体的に表現されたものについて判断決定がなされるべきであるから、「原告商品の原画」が創作的であることに変わりはない。

二　同二2について

著作物の定義に関する著作権法二条一項一号の「文芸・学術・美術又は音楽の範囲に属するもの」とは、文芸・学術・美術・音楽という知的文化的包括概念に属するものであることを意味し、人間社

（22めんに続く）

アミューズメントマシン電気用品型式認可番号

（昭和56年10月1日〜昭和57年3月31日認可分）

上記期間に認可・更新されたAM機の電気用品型式番号などのデータである。今回この期間中には「光源応用遊戯器具」の認可は一点もなかったことになる。

記載要領は、電気用品における「表示」の方法を基準に、①型式認可番号、②認可年月日、③製造ないし輸入事業者名とその所在地、④型式区分のうち定格電圧、消費電力、⑤屋内用と屋外用の区分、⑥「電気遊戯盤」「電気乗物」の場合の種別。

電気用品取締法により該当する電気用品は、製造ないし輸入、販売に際し認可、表示されていることを義務づけている。

電気遊戯盤（有効5年）

▽91-24182（昭和五十六年十月六日）‖㈱シグマ（東京）、一〇〇V、四一〇W、屋内用、マジックトパーズ盤。

▽91-24191（十月九日）‖㈲楠野製作所（大阪）、一〇〇V、一・一/〇・九八W、屋内用、コイン落し盤。

▽91-24192（十月九日）‖コナミ工業㈱（大阪）、一〇〇V、四五W、屋内用、ルーレット盤。

▽91-24192-1（十月九日）‖ユニオン電子工業㈱（大阪）、一〇〇V、四五W、屋内用、ルーレット盤。

▽91-24222（十月十四日）‖富士電子工業㈱（千葉）、一〇〇V、一・一KW、屋内用、競馬盤。

▽91-24318（十一月四日）‖㈱ナムコ（東京）、一〇〇V、一一〇W、屋内用、タケノコたたき盤。

▽91-24381（十一月十八日）‖㈱タイトー（東京）、一〇〇V、二一五W、屋内用、コリント盤。

▽91-24538（十二月二十一日）‖明昌特殊産業㈱（大阪）、一〇〇V、三五〇W、屋内用、射的盤。

▽91-24648（昭和五十七年一月十三日）‖㈱カトウ製作所（東京）、一〇〇V、三〇W、屋内用、クレーン盤。

▽91-24872（二月十九日）‖昭和技研工業㈲（埼玉）、一〇〇V、一一・七/一一・四W、屋内用、パチンコ盤。

▽91-24979（三月五日）‖京楽産業㈱（愛知）、一〇〇V、二〇W、屋内用、パチンコ盤。

▽91-24980（三月五日）‖京楽産業㈱（愛知）、一〇〇V、二〇W、屋内用、パチンコ盤。

電気乗物（有効5年）

▽91-24451（昭和五十六年十一月二十八日）‖㈱ホープ（東京）、一〇〇V、三一W、屋外用、走行用。

▽91-24811（昭和五十七年二月九日）‖㈱ナムコ（東京）、一〇〇V、一六五W、屋外用、定置用。

▽91-24856（二月十五日）‖関東エナメル工業㈱（東京）、一〇〇V、五二〇/四八〇W、屋内用、定置用。

電子応用遊戯器具（有効5年）

▽95-2257（昭和五十六年十月九日）‖㈱八千代電器産業（東京）、一〇〇V、八〇W、屋内用。

▽95-2258（十月九日）‖㈱八千代電器産業（東京）、一〇〇V、一一〇W、屋内用。

▽95-2260（十一月四日）‖コナミ工業㈱（大阪）、一〇〇V、七五W、屋内用。

▽95-2269（十一月二十六日）‖パシフィック工業㈱（東京）、一〇〇V、一〇一W、屋内用。

▽95-2273（十一月二十八日）‖長田電機㈱（大阪）、一〇〇V、一〇四W、屋内用。

▽95-2279（十二月二十二日）‖㈱テーカン（東京）、一〇〇V、一三〇W、屋内用。

▽95-2284（十二月二十三日）‖㈲三旺電機（神奈川）、一〇〇V、六五W、屋内用。

▽95-2294（昭和五十七年一月十四日）‖㈱ナムコ（東京）、一〇〇V、一二五W、屋内用。

▽95-2330（三月十五日）‖㈱ナナオ（石川）、一〇〇V、九一W、屋内用。

▽95-2333（三月二十日）‖㈱コロナ商事（大阪）、一〇〇V、一〇六W、屋内用。

▽95-2334（三月二十日）‖㈱コロナ商事（大阪）、一〇〇V、一〇六W、屋内用。

判決理由詳録

（TVゲーム機中のコンピュータープログラムを著作物とした 1983年3月30日 横浜地方裁判所第8民事部の判決）

会の価値に関する精神活動たる思想又は感情を創作的に表現するものである限り、文芸・学術・美術又は音楽のいずれかの範囲に属する著作物と解すべきであって、これに該当する以上、当該著作物が評価の対象、あるいは鑑賞の対象となりうるか否かは著作物性の有無を決定する要件となるものではない。

判決理由

一（……）、原告の目的、営業内容、原告商品（商品名スペース・インベーダー）に関する請求原因一の事実を認めることができる。

二　請求原因二1のうち、被告ワールドベンディングが昭和五三年七月四日に設立され、各種娯楽機械の製造・販売・貸付等を目的とする会社であること、同被告が昭和五三年一一月上旬頃から被告商品を一般市場に販売・賃貸し、破産者フジコロムとの共同であるかどうかはしばらくおき、被告商品を製造してきたことは、原告と同被告との間に争いがなく、破産者フジコロムが各種娯楽機械の製造・販売・貸付等を目的とする会社であり、昭和五三年一一月上旬頃から被告商品を一般市場に販売していたことは原告と破産者フジコロムとの間に争いがない。

そして、（……）によると、被告ワールドベンディングの目的、被告商品の製造についての前記事実は被告山元眞士との関係においても、破産者フジコロムの目的、被告商品の販売についての前記事実は被告ワールドベンディングとの関係においても認められ、また、被告ワールドベンディングと破産者フジコロム（昭和四七年一〇月一六日設立）とは、昭和五三年九月頃同被告が被告商品を製造してフジコロムがこれを販売する旨の合意をし、同年一〇月一八、一九の両日東京晴海において、右両者が共同で開催した破産者フジコロムの顧客対象の謝恩レセプションの席上で被告商品を発表し、同年一一月から、同被告が被告商品を製造して破産者フジコロムに売渡し、破産者フジコロムがこれを全国各地の業者に販売又は賃貸したことが認められる。右認定を左右するに足りる証拠はない。

三　まず、原告商品の構成とその周知性の有無について検討する。前記一で認定の事実に、（……）を総合すると、次の事実を認めることができる。

1　訴外パシフィック工業は、原告及びその代表取締役の全額出資にかかるゲームマシンの製造等を目的とする会社であるが、同社で製造されたものは、すべて原告を通じて原告の製品として販売されている。原告商品は、訴外パシフィック工業において昭和五二年一一月頃その開発に着手して昭和五三年六月一三日に完成され、同年六月一六日に東京の原告本社ビル（原告の肩書本店所在地）、次いで同月二三日大阪市中之島の国際貿易センターで行われた原告の新製品発表会に出展され、その後同年七月以降、全国に所在するゲーム場施設、喫茶店その他に設置され、あるいは原告の直営ゲーム場において使用されてきた。

原告は、昭和五三年七月二一日訴外パシフィック工業との間で、原告商品の製造に関して訴外パシフィック工業の有するすべてのノウハウ（インベーダーの絵画としての著作権を含む）を譲り受け、原告商品の販売権を原告が専有し、これを原告の商品として販売する旨の契約をした。

2　原告商品は、マイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によって、その受像機に映し出される「原告商品の影像」を主体として遊戯者が一定の操作をすることによって遊戯するテレビ型と称せられるゲームマシンの一種で、別紙第一目録記載のテーブル型のものと、別紙第二目録記載のアップライト型のものとの二種類がある。

原告商品受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれらの影像の変化の態様は、別冊㈢説明書上段記載のとおりであって、従来のテレビ型ゲーム機にはみられない特殊性と新規性を有するものであった。特に、従来のゲーム機が遊戯者からの一方的攻撃により得点を競っていたのに対し、原告商品においては、「原告商品の影像」を主体とするインベーダー群を、遊戯者がバリヤ後方に位置するビーム砲により射撃・消滅させるのみならず、左右に移動するインベーダー群からも遊戯者のビーム砲・バリヤに対するミサイル攻撃を仕掛けてくるので、遊戯者には回避操作が要求される、という対戦形式が採られていること、得点が増すにつれてインベーダーの左右への移動速度、インベーダーからのミサイルの発射頻度も増してくることなどの点に新規性と特殊性がみられた。

3　前記原告の新製品発表会の際、東京会場には五〇〇名位の、大阪会場には四〇〇名位の同業者・卸売業者・遊戯場経営者等の来場者があり、原告商品が会場で直ちにかなりの注文を受けるほどの注目を浴びた。原告は、訴外パシフィック工業の製造する原告商品を、全国約七〇箇所ある原告営業所・出張所を通じて、昭和五三年七月から販売・賃貸を開始したが、その数量は同年九月末日までに合計約三〇〇〇台、同年一〇月末日までに合計約七〇〇〇台（テーブル型とアップライト型の比率はおおよそ二対一）、同年一二月末日までに合計二万三〇〇〇台（テーブル型とアップライト型の比率はおおよそ三対一）に達し、その後昭和五四年七月までに逐次増加し、ほかに、原告は、昭和五三年一二月頃から昭和五四年八月頃まで、対価を得て他社に対して原告商品と同一のインベーダーゲーム機の製造許諾をしたが、その数は約一〇万台に達した。

原告は、右販売・賃貸開始以後昭和五三年一〇月末日までの間に、原告商品の外形的特徴、インベーダーの影像（「原告商品の影像」）、影像の変化の態様、遊戯方法の概略に関し、パンフレットを全国の遊戯機需要者等に配布し、別紙宣伝雑誌等一覧表記載のとおり雑誌等に宣伝広告を掲載して宣伝に努めたが、業界誌等でもこれらの紹介記事が掲載され、テレビ番組でも原告商品の人気の様子等が紹介された。

4　原告商品は、ゲーム場に備えつけられるや前記の特殊性及び新規性から、東京・大阪等の大都市を中心に遊戯者の人気を集め、昭和五三年一〇月頃からは大流行となったこと、これに前記3のとおりの昭和五三年一〇月末までの販売・賃貸等の態様及び数量、業界誌等による紹介、原告による宣伝活動等も加わって、遅くとも昭和五三年一〇月末日には、日本全国にわたってゲーム場・喫茶店の経営者・遊戯者等の需要者に、原告商品の受像機に映し出される別紙第三目録㈠・㈡及び別冊㈢説明書上段記載のインベーダーを主体とする各種影像と、ゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様は、原告の商品であることを示すものとして、広く知られるようになった。

以上の事実が認められ、右認定を左右するに足りる証拠はない。

右事実によると、原告商品の受像機に映し出される前記インベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様は、それ自体商品の出所を表示することを目的とするものではないけれども、遅くとも昭和五三年一〇月末日には、取引上二次的に原告商品の出所表示の機能を備えるに至ったことが認められるのであって、不正競争防止法一条一項一号の規定にいう「他人ノ商品タルコトヲ示ス表示」として、その頃我が国において周知になったものということができる。

四　次に、被告商品の構成及び原告商品との混同のおそれの有無について判断する。

被告商品の外形的形態が原告主張のとおり（請求原因三3）であ

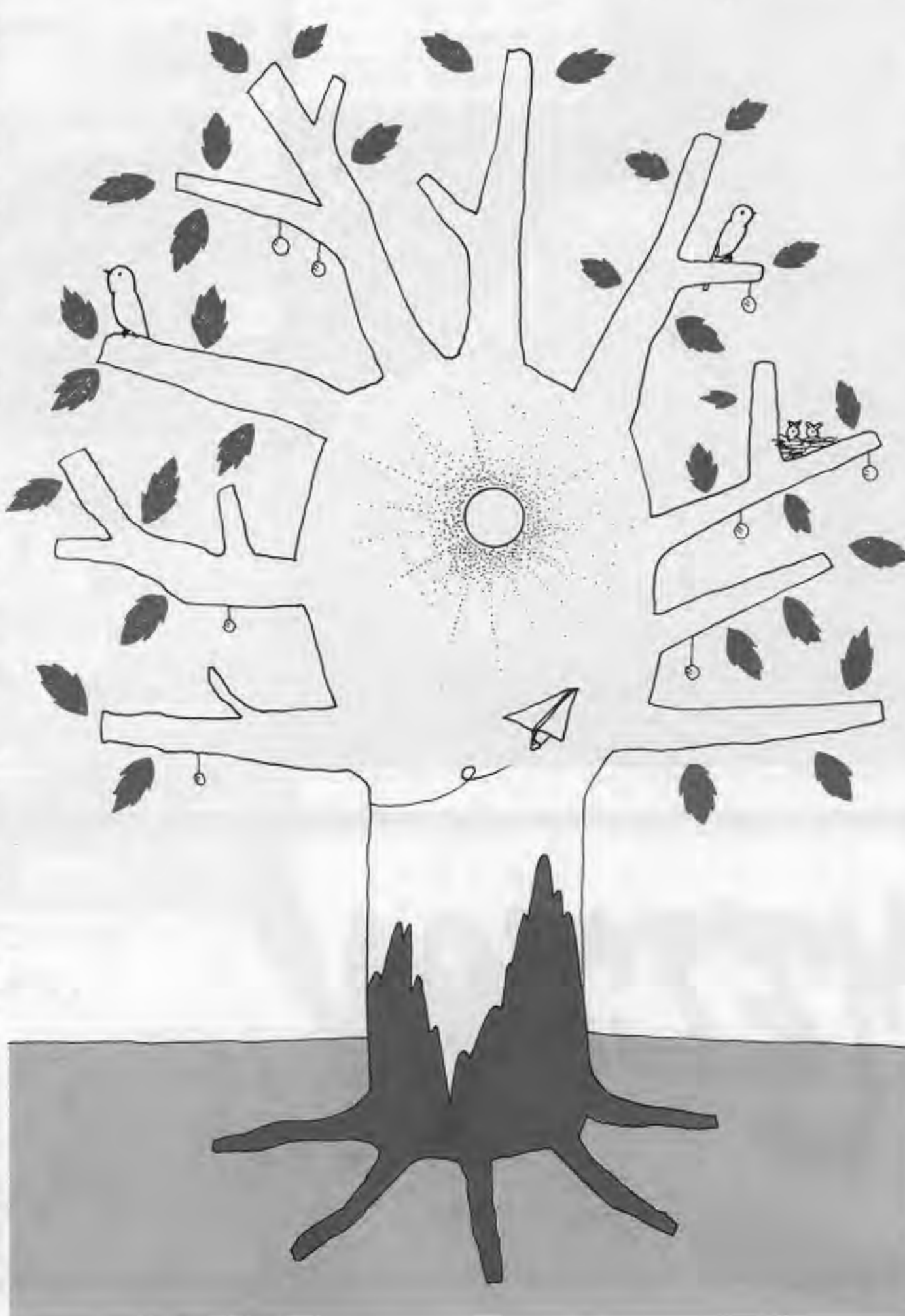
（24めんに続く）

判決理由詳録

（ＴＶゲーム機中のコンピュータープログラムを著作物とした 1983年3月30日 横浜地方裁判所第8民事部の判決）

ることは当事者間に争いがなく、被告商品の構成がその受像機に映し出される「被告商品の影像」を主体としていることは原告と被告ワールドベンディングとの間で争いがなく、原告と被告山元眞士との間では弁論の全趣旨によりこれを認めることができるところ、（……）によると、被告商品の受像機に映し出される各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様は、別冊(三)説明書下段記載のとおりであることが認められる。

右の各種影像と影像の変化の態様を前記三で認定の原告商品のそれと対比すると、プレイオフ時において、原告商品は、「TAITO CORPORATION」「SPACE INVADERS」と表示されるのに対し、被告商品は、「WORLD VENDING CORP」「WORLD INVADER」と表示される点が相違するほか、デモンストレーションの内容、点数表示等に多少の相違がみられる。

更に、プレイ時において、被告商品では高得点となるに従ってミサイルの速度が増すように設定されているのに対し、原告商品のミサイルには、このような設定がされていないこと、原告商品では、全部のインベーダーが消滅すると新たに前と同形・同数の一隊が前より一段基地寄りの位置に出現して戦闘が続行され、そのためインベーダーの隊列が再出現する度にビーム砲基地との間隔が狭まり、ゲームの進行に伴い次第に高度の技量が要求される設定となっているのに対し、被告商品では、全部のインベーダーが消滅すると、一段基地寄りの位置にインベーダー群が出現し（再プレイ）ゲームが続行されることは原告商品と同じであるが、それを消滅させても原告商品のように更に一段基地寄りの位置にインベーダー群が出現するのではなく、再プレイ時と同位置に出現するよう設定されていること、被告商品の方がミサイルの発射速度のばらつきが目立つこと、その他商品には、UFOの出現方向、その撃墜時の点数、ビーム砲追加のための得点、ビーム砲の移動範囲等について若干の相違が認められる。

しかしながら、被告商品の受像機に映し出される影像は、その主体をなす三種のインベーダーをはじめ、UFO・三種のミサイル・ビーム砲・バリヤ等の各種影像がすべて原告商品のそれと同一であるか、又は酷似しているものである。のみならず、被告商品におけるこれらインベーダーが、一列一個の五列横隊で左右に移動しつつビーム砲等に対してミサイル攻撃を仕掛けてくるのを、遊戯者が回避しつつビーム砲でインベーダー群及びインベーダーの後方に時折出現するUFOを撃破するという対戦形式も含めて、ゲームの進行に応じて現われる各種影像の変化の態様は、原告商品におけるそれと基本的に同一である、と認められる。

右事実によれば、被告商品は、前記原告商品であることを示す表示としての、その受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じた、これら影像の変化の態様と同一又は酷似の、各種影像と影像の変化の態様をその受像機に映し出すものであって、被告ワールドベンディングが被告商品を製造・販売し、破産者フジコロムが被告ワールドベンディングからこれを買入れ販売・賃貸した行為は、被告商品を原告商品と混同させるものというべきである。

五 進んで、被告ワールドベンディング及び破産者フジコロムに不正競争防止法に基づく損害賠償義務が認められるかについてみる。

（……）によると、原告は、昭和五三年一〇月一六日到達の内容証明郵便による書面で破産者フジコロムに対して、原告商品が原告の考案したものであることはアミューズメント（娯楽）業界等に周知であること、破産者フジコロムを製造発売元と印刷してある「フジ・スター・インベーダー」の商品名の記載されたパンフレットを入手したが、右パンフレットから窺われる商品は原告商品と極めて類似していること、原告商品のインベーダーの映像及び原告商品の機械的動作が原告商品の特徴を示しており、右映像の形態自体が原告商品の出所表示の機能を営んでいること、したがって、原告商品に類似する右映像を主体とする商品の製造販売行為は不正競争防止法一条一項一号に当たるので、右パンフレットに記載された商品の製造・販売をしないようにとの警告を発していること、原告は、同じく前同日到達の内容証明郵便による書面で被告ワールドベンディングに対して、破産者フジコロムに対してなしたのと同一内容のものに加えて、同被告が「ワールドインベーダー」の名称で「フジ・スター・インベーダー」と同一の商品を発表しようとしている情報を得ているが、同被告が右商品の製造・販売に関与すると不正競争防止法違反となる旨の警告を発していることが認められる。

右で認定のとおり、被告ワールドベンディング及び破産者フジコロムは、原告から警告書の送付を受けながら、昭和五三年一一月以降被告ワールドベンディングが被告商品を製造し、破産者フジコロムがこれを買受けた上全国にわたって販売・賃貸したのであるから、少なくとも過失により、前記のとおり原告商品との混同を生ぜしめる行為をしたものと認められる。

したがって被告ワールドベンディング及び破産者フジコロムは原告に対し、連帯して、原告の蒙った後記損害を賠償すべき義務がある。

原告は、前記のとおり、第三者に対し対価を得て原告商品の製造を許諾しており、被告ワールドベンディング、破産者フジコロムの右行為により右許諾料相当額の利益を喪失したものということができる。そして、（……）被告ワールドベンディングは、昭和五三年一一月六日から同月一四日まで九回にわたり、その製造にかかる合計二一一台の被告商品を破産者フジコロムに売渡し、破産者フジコロムは、これらを、大部分は全国の遊戯機需要者に販売し、一部はゲーム機からあがる収入を設置場所の提供者と折半する約定で遊戯場等に設置したこと、原告が第三者に対して原告商品の製造を許諾する際の通常の許諾料は二万五〇〇〇円であったことが認められる。

証人Oの証言中には、被告商品の生産台数が月産一〇〇〇台である、とする部分があるけれども、同証言によると、右生産台数は、原告の依頼した興信所の調査結果として、破産者フジコロムの実質上の経営者である田中勇の発言では昭和五三年一〇月末の時点で被告商品の月商二億円ないし二億五〇〇〇万円の売上げを予定しているとのことである、との報告があり、これに基づき原告側がその単価を二〇万円から二五万円と仮定して算出した台数である、というのであるが、右調査結果を裏付ける資料がなくその根拠が薄弱であるから、右証言部分をたやすく採用することはできず、他に、前認定の台数を超えて被告商品を製造・販売したことを認めるに足りる証拠はない。

そうだとすると、原告が喪失した得べかりし利益は、許諾料相当の二万五〇〇〇円に右製造・販売台数二一一を乗じて得られる五二七万五〇〇〇円となる。（なお仮に本件原画等の複製権侵害の事実が認められるとしても、被告商品の製造販売台数は前認定のとおりであり、被告ワールドベンディング、破産者フジコロムが右製造・販売又は販売により得た利益が一台二万五〇〇〇円であることは当事者間に争いがないので、結局原告の蒙った損害額は前認定の額を超えることはない。）

破産者フジコロムが大阪地方裁判所昭和五七年(フ)第七五号破産事件について、同裁判所において同年三月二五日午後一時破産宣告を受け、被告山元眞士がその破産管財人に選任されたこと、原告が同破産事件において損害賠償金元本として一億五〇〇〇万円、遅延損害金として右金員に対する昭和五四年六月一日から昭和五七年三月二四日まで年五分の割合による金員を破産債権として届出をし、同年五月三一日の債権調査期日において同被告が右届出の破産債権全額につき異議を述べたことは、原告と同被告の間で争いがない。

六 以上のとおりとすると、前記破産事件において、原告の破産者フジコロムに対する破産債権は、損害賠償金元本として五二七万五〇〇〇円、及び遅延損害金として右元本に対する右不法行為の日の後である昭和五四年六月一日から破産者フジコロムに対する前記破産宣告日の前日である昭和五七年三月二四日まで民法所定年五分の割合による金員があると確定すべきであり、被告ワールドベンディングは原告に対し、右同五二七万五〇〇〇円及びこれに対する右同昭和五四年六月一日から支払ずみまで民法所定年五分の割合による遅延損害金を支払う義務がある、というべきである。

よって、本訴請求は、右の限度で理由があるので認容し、これを超える部分は理由がないので棄却することとし、（……）主文のとおり判決する。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.17

当世風徒然草

若葉薫るゴールデンウィークをむかえて、漸く私、中貫通に「まるちかめら あいず」の順番がまわってきました。

姓名については三月末、田中角栄という小学生が改名を裁判で認められるという事件がありました。

私が中学生の頃にはマセ子という女の子やサセ子という女の子の改名が同じように三面記事に出ていたことを記憶していますが、これは昭和二十年代のことであり、今はむしろ喜ばれこそすれ忌避される名前ではないかもしれないという気がします。というのは、これも、ついせんだって徒然なるままに午前三時から「走れ歌謡曲」という番組のであったか、大阪のホテルできいたのはラジオ大阪から流していたのですが、これに出ているパーソナリティの女性は彼女ら自身の言によればみな好色で出来れば結婚したいとおもいながら結婚できず自慰に励んでいたり或いはそれも面倒くさくて酒を飲んでフテ寝をしてしまったりしているようですが、その番組の中で名古屋のパーソナリティが東京のパーソナリティに話しかけていました。

名「あのね そこにボールペンかなにかありますちょっとメモをとって下さい」
東「はーい」
名「ではいいますよ」
東「はーい どうぞ」
名「ないためはいたみもいたしとつぐあさ」
東「泣いた目は傷みも痛し 嫁ぐ朝 まあ きれいな句ですね」
名「分るでしょう 早くこうなるといいわね お互いに」
東「まあ なかなか無理じゃない」
名「ところで そのメモを逆に読んでみて下さい」
東「はーい さあ ぐっと…… まあ」
名「ハハハ」
東「ハハハ ひどいわ」

という時代なのだから。

話は性ではなくて姓なので、中貫通、ナカこれはかつての中日の名選手（攻守走三拍子揃いしかもクールヘッドとウォームハートの持主）であり名監督であり、あのしぶい美声で野球の蘊奥蘊蓄を語る名批評家ナカ氏と同じだから間違えられることは滅多にないのですが、ナカには鎌先や矢飛のように口が悪い奴がいて態とチュンと呼んだりします。しかしこれは知っていてやる悪戯です。

貫通はヌキミチというのが正解です。しかしこれをヌキミチと読む人は寡くふつうはカンツウというのが通りがいいようです。親父は中不通でありました。父は名のせいではなかったとおもいますが晩婚であり、五十四歳で二十四歳の妻をめとり父が五十五歳のとき私中貫通が産れました。

私はこれも名のせいでは決してないとおもいますが大学入学の年、十八歳で二十四歳の妻をめとり、私が十九歳の時に長男ができて苦労をしました。

私は倅の名を普通にしました。中普通、今二十四歳になりますが、倅もおじいさんやおとうさんのように極端な名ではなくてフツウでよかったと言ってくれています。

ちなみに息子は来年二十五歳で二十四歳の女性と結婚をすることになっています。どうやらわが家では二十四歳の女性というのが通を意味しているようです。まあ政治家というか政治屋さんの姓名とは幸か不幸か無関係だったようです。

政治屋さんといえばこういう話もありました。

――昭和三十八年、岐阜市で補導された家出少年二人の名を警察官が聞くと一人は「鳩山一郎」一人は「池田勇人」。ウソつけ！と調べて見ると、これが本名だった池田勇人君は「ボクはウソは言いません」と言ったというオチまでついていた――
〈読売紙 五十八年三月三十一日 夕刊〉

まあ、〈まるち かめら あいず〉初登場なので、いつも矢飛、鎌先から姓名のことで馬鹿にしたような口をきかされているせいか、つい意識過剰気味になり前口上がながくなってしまいました。

私たちショミンが花にうかれては飲み、おカミの方ではゴールデンウィークにもうひとつおまけをつけて五月一日も〈花と緑の日〉という祝日にしようと配慮されつつあるようですが、そのゴールデンウィークにうかれては飲みしているうちに、世の中では一方で平和を謳歌するふりをしながらますます「軍事化」「右傾化」「管理化」を強力にすすめている奴等がいる。

そりゃ、常盤新平のように

――きちんとした、平凡な日常生活が好きだ。それは、たとえばつぎのような生活である。早朝に起きて、着古した服を着て、散歩に出かけ、途中でレンギョウやハナミズキの花が咲いていることにふと気づいて、ああいいなと思う。日曜日の朝昼兼用（ブランチですね）の食事はきまっておみおつけに塩鮭と焼海苔と御飯、それに納豆か生卵がつく。あるいは、夜は晩酌をしながら、TVの野球放送を見て、低カロリー、高蛋白の食事をとる――

――探偵小説でも、日常生活を丹念に描いていて、その日常生活のわずかな崩れからサスペンスを盛りあげていくといった作品が、私は好きだ。日常の身辺のこまごましたことを大事に書いているエッセーのほうが、政治や平和や正義を堂々と論じたものより、私には信用できるのである――
『グラスの中の街』

とゆけば格好はいいかもしれない。私も常盤新平の本には好きなものが多い。だがと言わねばならないのは非常に残念だが、だがしかしである。

常盤よ、新平よ、政治や平和や正義はいつもだれによっても堂々と論じられている訳ではない。〈常盤と同じようにソット・ヴォーチェでティミィッドに政治や平和や正義について日常の身辺のこまごましたことのように書けるごく少数の人たちがまだわが国にもいるのである。

新平よ、これではまったく新平の政治音痴や平和音痴を正当化するためになされたレッテル貼りになってしまうよ。

岩田宏にアーウィン・ショーの翻訳のミスを指摘されたのも原因は常盤新平の極端な政治音痴しかも一層救いがたいのはそれにたいする居直りにある。新平のために惜しいと思う。残念である。

前置きはこのくらいにして次回からは新平のようにならぬように政治、平和、正義、「軍事化」「右傾化」「管理化」についてふれてゆくつもりである。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Tokyo Disneyland Opens

The First Disney Park Outside Of The U.S.

On April 15, 1983, Tokyo Disneyland opened in Urayasu City, Chiba Prefecture. A joint project between Walt Disney Productions of Burbank, CA., U.S.A. (president, Ronald W. Miller) and Oriental Land Company of Tokyo (president, Masatomo Takahashi), it is the first Disney park outside of the U.S. Tokyo Disneyland was constructed with a host of innovative concepts and ideas and is expected to significantly influence the future course of Japanese amusement parks as well as affecting the average citizens view of leisure.

The basic groundwork for Tokyo Disneyland dates back to agreements made in December 1974 between Mr. Walker, then president and now chairman of Walt Disney Productions. Mr. Walker visited Japan and began formulating arrangements with Oriental Land at that time. In January 1975, Phase I started, and an agreement on Phase II was signed in July 1976. In March 1977, the official project name was determined, and in November 1978, a basic agreement between WDP and Oriental Land was entered into. Finally, in April 1979, a final agreement was signed. Ground breaking took place in December 1980, and 15 official sponsors were decided in October 1981. In April 1982, construction of attractions was commenced, and completed on March 18, 1983. The grand opening was, as mentioned, on April 15. In 1955, Disneyland opened in California, and in 1971 Walt Disney World (incl. the Magic Kingdom) opened in Florida. Thus, Tokyo Disneyland is the world's third Disney park, with a total area of some 82.6 hectares (ha). Out of that total of 82.6 ha, the park itself account for 46.2 ha, 25.6 ha for parking and 10.8 ha for related facilities. This makes the park larger than the two in the U.S.

In July 1960, Mitsui Real Estate Development Co. and Keisei Electric Railway Co. formed Oriental Land, capitalized at 3,000 million yen. Oriental Land has 1,985 full-time and 4,700 part time workers. Tokyo Disneyland is located within the Tokyo Metropolitan area, about 10 km from the center of Tokyo. Oriental Land expects about 12 million people to visit Tokyo Disneyland in 1983. One of the primary reasons for such a large projected attendance figure is that Japanese are quite familiar with Disneyland, and Tokyo Disneyland will be quite an attraction. By comparison, Disneyland attracted some 10.5 million people, while the Magic Kingdom drew 12.6 million last year. Tokyo Disneyland, 3 million advance tickets had already been sold, prior to the grand opening. Thus, although there will be a few tickets available each day, reserve tickets are needed to avoid queuing on weekends or on holidays. Oriental Land projects about 80,000 visitors a day – quite a large number. Visitors, however, are prohibited from bringing their own lunches which Japanese like to do. Moreover, there are no vending machines nor alcohol. Thus, many are puzzled by the cultural differences between Japan and the U.S.

The above photo shows a bird's-eye view of Tokyo Disney Land which opened April 15.
© 1983 Walt Disney Productions

Surrounded by Mickey Mouse and other Disney characters, Oriental Land president Takahashi and chairman Walker of WDP cut the opening tape on April 15. (See page 3 for photo, in May 1, No. 211). Unfortunately, on that day, it was raining and the number of visitors was an unexpectedly low 10,000.

Tokyo Disneyland features a number of attractions not seen at Disney parks in the U.S. One is "Pinocchio's Magic Journey", a dark ride in Fantasyland. This attraction is under construction in Disneyland – Tokyo was the first to complete it. The second is "The Eternal Seas", a 200-degree theater screen, which was specifically developed for Tokyo Disneyland. The third is "Meet the World", an attraction depicting the history of Japan and its impact on the world. The latter two are within Tomorrowland. Additionally, since it is rainy in Japan, the main street called "World Bazaar" has an all-weather cover. Frontierland is renamed "Westernland". Additionally, Tokyo Disneyland has all the attractions found in Disney parks in the U.S. Oriental Land invested 150 billion yen, in this mammoth project unprecedented in the history of Japan's amusement business.

Taito Wins Cases Against Video Game Copiers In Osaka & Yokohama

In the wake of the judgements in favor of Taito on September 27 and December 26, last year, at the Tokyo District Court, Taito Corp. of Tokyo (president, Michael Kogan) won additional cases against unauthorized copiers on March 30, in Osaka and Yokohama. The recent judgements did not go beyond last year's two rulings. Already, however, based on the results of the previous cases, Police has set about criminal investigations of unauthorized copiers (from arrest to prosecution). This has caused considerable the consteration among manufacturers, dealers and the many operators of pirated copies. On the other hand, manufacturers endeavoring to develop original video games are gradually beginning to be encouraged.

On March 30, chief judge Ikuzo Kaneda, Osaka District Court, acknowledged in light of Taito's case brought in June 1979, that the defendants, Fuji Colom Co. (which went bankrupt in March 1982), World Vending, sold copies of Taito's video game "Space Invaders", thereby violating the Unfair Competition Prevention Law. The court ruled that Fuji Colom owed Taito some 5,275,000 yen, and that World Vending, along with the others pay the same amount of damages. Allegedly, these defendants had manufactured and sold "World Invaders", a copy of "Space Invaders" between November 1978 and the spring of 1979. Of these, 211 units were proved to be manufactured and sold by the defendants, leading to the total amount above.

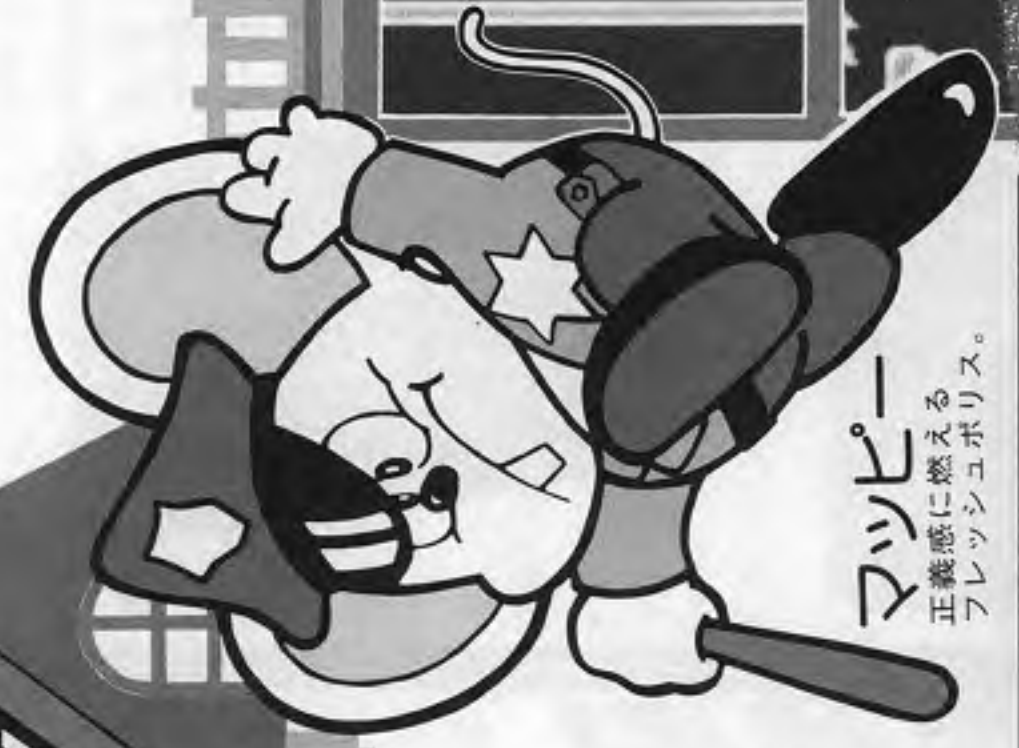
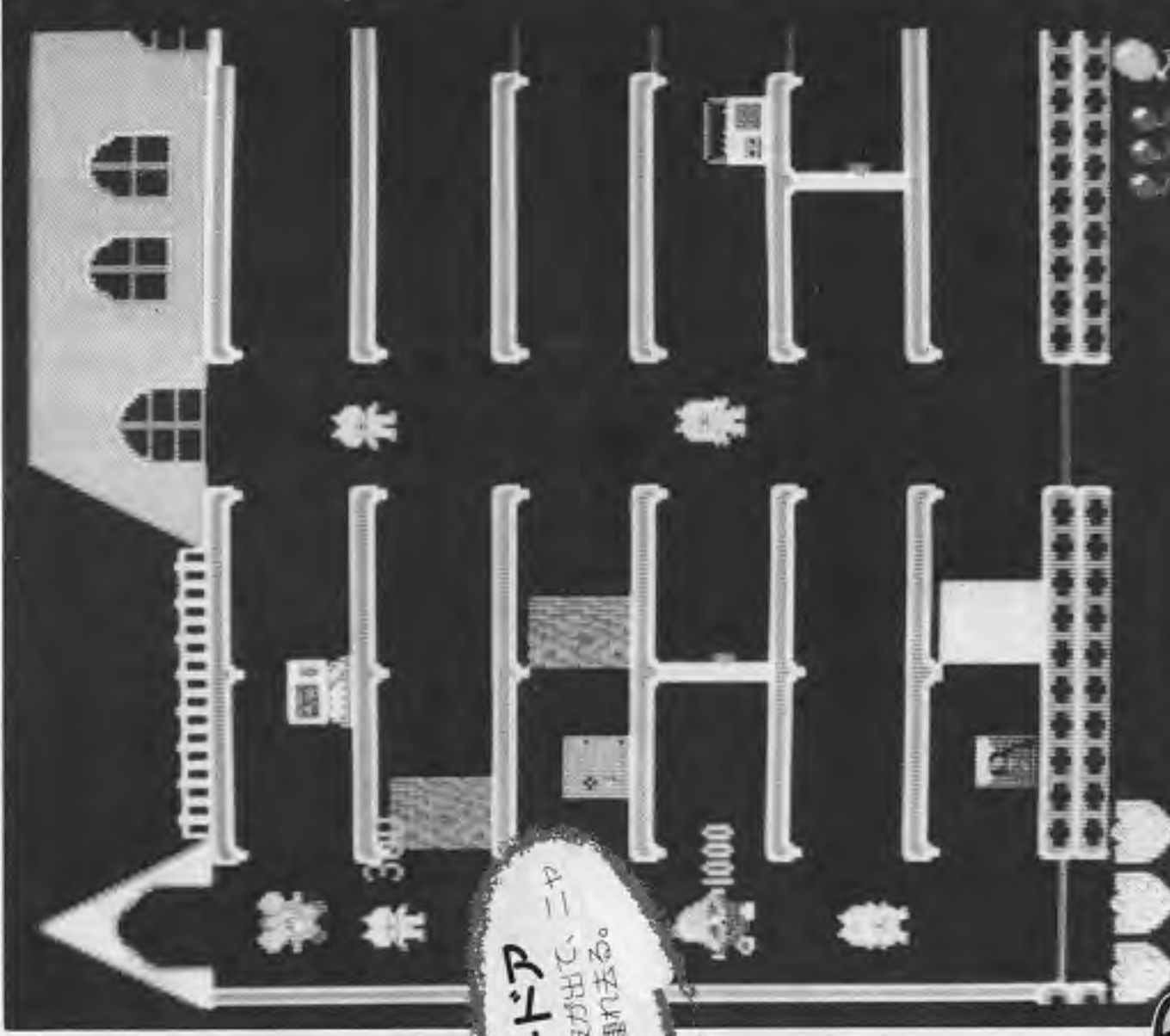
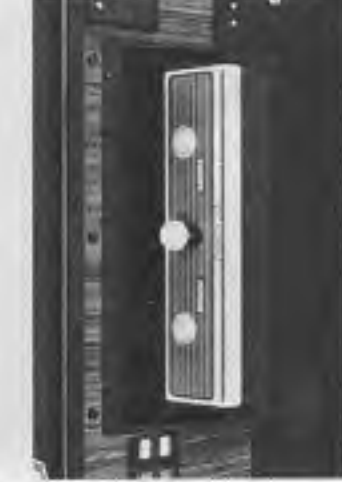
On the same day (March 30), in light of Taito's case of August 1979, the chief judge Takahisa Sugano, Yokohama District Court, acknowledged that the defendants Makoto Denshi Kogyosha and its president Kumao Takahashi, manufactured and sold "Super Invaders" by utilizing without Taito's permission the ROM copied from a software program in Taito's "Space Invaders", and thereby violated the plaintiff's copyright. The court ruled that each defendant pay 2,125,563 yen in damages to the plaintiff. Makoto Denshi had manufactured and sold unauthorized copies since January 1979, and 507 units were proved to be manufactured between March and December of that year. Thus, the profit obtained by deducting the expenses from their sales was recognized as the amount of damages. The defendant Takahashi was dissatisfied with the judgement, and said that he would appeal. Thus, this case will be brought before a higher court. In the wake of the judgement handed down on December 6 last year by the Tokyo District Court, however, the current judgement also acknowledged that game 'soft' ware in video game machines be protected as literary works according to the Copyright Law. Thus, the legal judgement in this regard has become decisive.

Taito Corp. appreciates all these court rulings, from the Tokyo District Court, to the recent decisions in Osaka and Yokohama District Courts and from now on, Taito will proceed with legal steps so that video games themselves will ultimately be regarded as audio-visual works that can be protected by the Copyright Law. Taito's spokesman said that, if copyrights of video games as audio-visual works are established, unauthorized copies can be eliminated with more swiftness and efficiency, with penalties on the copiers.

Orca Apologizes To Sega For Copies Of "Pengo" Also

On March 25, Sega Enterprises Ltd. of Tokyo came to an agreement directly with Orca Corporation (president, Takeshi Tozu) who Sega had brought suit against concerning unauthorized copied video games.

Sega had taken legal steps against Orca last December, for Orca dealt the unauthorized copies "Penta" of Sega's video game "Pengo". As with apologized to Sega, and promised that Orca will also make efforts to eliminate copies. Orca is a company known for its aggresive development of soft video games, such as that for "River Patrol".

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

namco
痛快!! 追いかけっこゲーム
MAPPY
マッピー
ニャームコ屋敷から
盗品を取りもどせ!!
正義感あふれる元気なポリス、マッピー！
盗品さがして、行ったり来たり、追いかけっこ。うろうろしてると、ニャームコたちにつかまっちゃうぞ。かわいくって楽しくって、キャット・チェイス・ゲーム
「マッピー」は、男の子はもちろん女の子にも大人気！
マッピーを動かして盗品を取り返してください。すべて取るとクリア、ニャームコたちにふれるとミスです。
ミューキーズ
ニャームコの子どもたちの総称。むじゃきで、いたずら好き。
マッピー
正義感に燃えるフレッシュポリス。
トランポリン
ニャームコ屋敷の階を昇降するときに使う。
ベル
落とせば、ニャームコたちをやっつけられる。
ドア
うまく開け閉めすると、ニャームコたちをはね飛ばすことができる。
ご先祖様
ニャームコたちのご先祖。マッピーが長時間もたもたしていると、やっつけに現われる。
パワードア
開けると衝撃波が出て、ニャームコたちを運び去る。
ターゲット
ニャームコたちが、いたずらして持ってきた品物。
ラジカセ 100点 テレビ 200点
マイコン 300点 モナリザ 400点
金庫 500点
おとし穴
危なくなったら、おとし穴でやっつけよう。
ボーナスラウンド
音楽が終わるまでに、トランポリンでジャンプして風船を割っていく。
※画面はニャームコ屋敷を1/2ずつスクロールします。
ニャームコ
ミューキーズの親。恐そうだが、ほんとうは臆病者。
操作かんたん、女の子もエンジョイ！
マッピーは、2方向レバーとボタンで操作。
かわいい動きが女の子にも大評判。
レバー 左右に傾けるとマッピーが左右に動く。ジャンプ中に傾けると近い階に着地できる。
ボタン 押すと、マッピーの向いている方向の1番近いドアが開閉する。
仕様
●高さ：603mm(＋100mmまで調節可) ●横幅：863mm ●奥行：563mm ●重量：62kg ●使用電源：AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力：91w ●1人1ゲーム：100円(切換可) ●ブラウン管：18インチカラーモニター
「遊び」をクリエイトする——
株式会社ナムコ
本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル TEL03(736)1211(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03(759)2311(代)
関西事業所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06(330)6211(代)
中部事業所 〒460 名古屋市中区大須2-23-3 TEL052(231)6731(代)
東北事業所 〒983 仙台市大和町4-10-5 TEL0222(96)3015(代)
北海道事業所 〒003 札幌市白石区菊水3条1-7 TEL011(822)1733(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施
©1983 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED